№4(151)2010

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

Издательский дом Техномир

В РАЗРАБОТКЕ

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

LIONHEART: KINGS' CRUSADE

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

ВЕРДИКТ

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

SUPREME COMMANDER 2

ASSASSIN'S CREED 2

МЕТРО 2033

ВИДЕОМАНИЯ

МАРАФОН HEAVY RAIN

MAG ПРОТИВ BAD COMPANY 2

ИСТОРИЯ BIOWARE

+ ПОСТЕР НАКЛЕЙКИ

ВЕСЬ ТИРАЖ С 2 DVD

Fallout

NEW VEGAS

WWW.IGROMANIA.RU

9 771560 258026 10004

УВИДИМСЯ!

www.sven.ru
Информация о товаре по телефону: +7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки: info@sven.ru
На правах рекламы

ПК-камеры CU (See you) отлично подходят для живого общения в популярных программах Skype, MSN, Sipnet, проведения видеоконференций, «захвата» изображения и звука в режиме видеокамеры или фотоаппарата, записи на ПК.

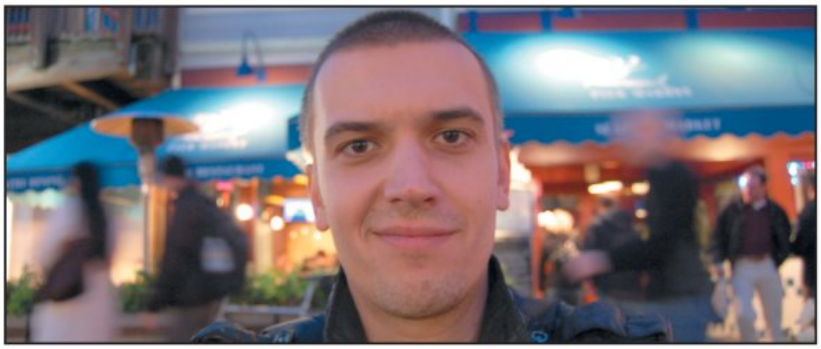
ПК - КАМЕРЫ
SVEN

SVEN®
YOU WANT – WE CAN

ИГРОМАНИЯ

04 АПРЕЛЬ (151) 2010

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Привет!

Начало весны в «Игромании» прошло под знаком RTS — некогда великого PC-жанра, который последние годы кто уже только не спасал и не возрождал. Вот два самых актуальных примера: во-первых — Command & Conquer 4 (*стр. 82*). Последняя серия старейшего из ныне живых RTS-сериалов решительно отметает все достижения предыдущих лет и переворачивает механику игры с ног на голову: в сухом остатке от «старого доброго C&C» в четвертой части остались разве что Кейн да «Мамонты». Во-вторых — Supreme Commander. Неутомимый Крис Тейлор продолжает свято верить в то, что главное в современной стратегии — масштаб и шахматный баланс юнитов. Наше мнение по этому поводу на *стр. 90*.

Однако в контексте нашего времени главное RTS-событие месяца это даже не релизы двух громких сиквелов, а начало широкомасштабного закрытого бета-теста StarCraft 2 — второй части самой успешной стратегии всех времен. Естественно, мы не могли пройти мимо и за прошедший месяц изучили каждый сантиметр беты и сразились с тысячей безумных корейцев-тестеров. Результаты этого подвига — в нашем обширном отчете (*стр. 28*).

О других жанрах. Кроме Battlefield: Bad Company 2 (*стр. 78*), который и без наших рекомендаций уже успел стать главной народной онлайн-забавой, в отчетный период на PC наконец-то вышел Assassin's Creed 2. За разговорами о беспрецедентно неудобной системе защиты многие как-то забыли, что предмет разговора — это вообще-то одна из лучших консольных игр прошлого года, которую тяжело испортить даже антинародным DRM. Наша рецензия на PC-версию — на *стр. 72*.

И еще один релиз, который лучше не пропускать, — «Метро 2033» (*стр. 86*). Эту игру у нас ждали чуть ли не больше, чем последний S.T.A.L.K.E.R. Ждали не зря — из всех «постсоветских» игр еще никто настолько близко не подбирался к тому самому мифическому званию «русского Fallout».

Наконец, о «Фаллауте» настоящем. Как несложно догадаться, главная премьера этого номера — Fallout: New Vegas. В марте мы побывали у Bethesda в Лондоне и одними из первых людей на Земле своими глазами увидели новую часть великой постъядерной RPG. Наши впечатления — в большом репортаже на *стр. 24*.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

12 ЛЕТ: ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

31 марта 1998 года вышла Великая Компьютерная Игра StarCraft. За прошедшие двенадцать лет она спокойно пережила революцию 3D, приход эпохи мультиплатформы, истерию MMORPG и до сих пор считается самой успешной RTS всех времен и народов. О том, как все начиналось и почему так получилось, — «Игромания» вспоминает на *стр. 148*.

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Александр Милованов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Линар Феткулов

Железный цех Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Вадим Лунев, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*

Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

Ассистент издател Надежда Недова

WWW.IGROMANIA.RU

wap.igromania.ru
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров
Директор издательства Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс (495) 231 2368
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123 Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва
DVD отпечатаны в ООО «Диск Про Плюс»

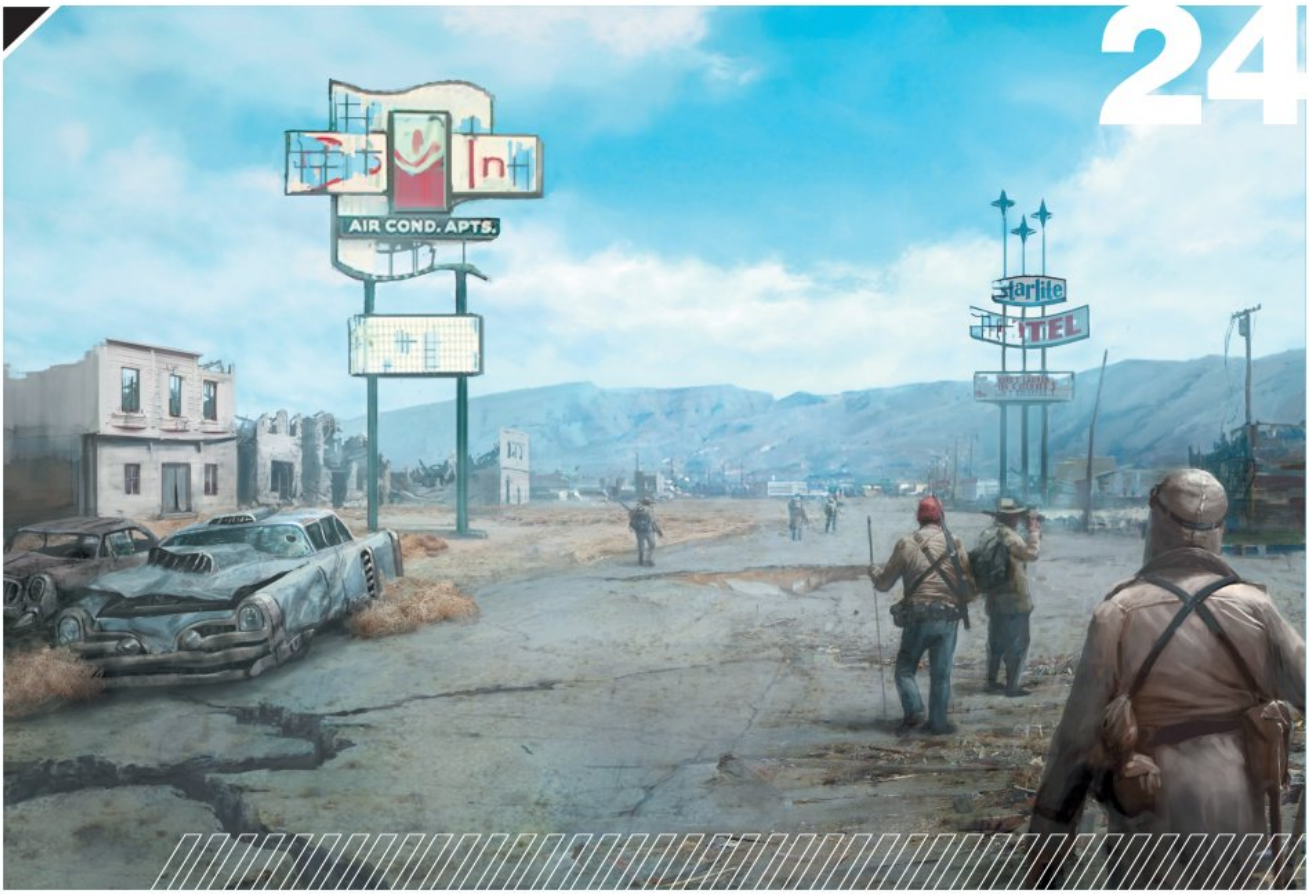
© «Игромания», 1997-2010 © Igromania, 1997-2010

Тираж 180 000 Circulation 180 000

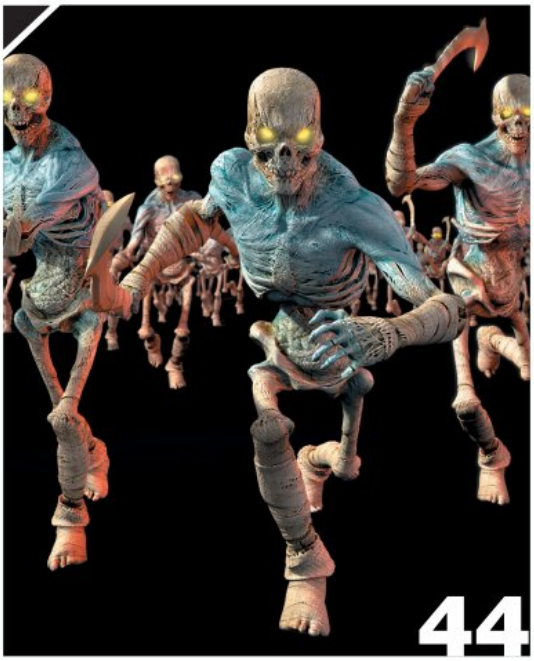
Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 27 апреля!
«Игроманию Лайт» №9 — с 24 апреля!
«Игроманию Лайт» №10 — с 4 мая!

СОДЕРЖАНИЕ №4 (151) 2010



Fallout: New Vegas Пикник на постапокалиптической обочине



Prince of Persia: The Forgotten Sands Принц, способный взглядом заморозить водопад

8-23 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
8 Новостной меридиан
22 Даты выхода игр

24-32 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Fallout: New Vegas
28 StarCraft 2

34-63 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
34 **Рейтинговая система рубрики R&S**
35 Sword of the Stars 2: The Lords of Winter
36 Boryokudan Rue
38 Warhammer 40 000: Space Marine
40 WRC
42 Ethan
44 Prince of Persia: The Forgotten Sands
50 Transformers: War for Cybertron
54 U-Wars
56 Lionheart: Kings' Crusade
60 Gamelet
62 Divinity 2: Flames of Vengeance

64-69 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
64 Десять лучших модов современности

70-117 R&S: ВЕРДИКТ
Мини-рецензии
70 Слово редактора * Alice in Wonderland
71 Avernum 6 * Dawn of Discovery: Venice

Полные рецензии
72 Assassin's Creed 2
78 Battlefield: Bad Company 2
82 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
86 Метро 2033
90 Supreme Commander 2
94 Venetica
98 Global Agenda
102 Galcon Fusion
104 Фобос: 1953
106 Alter Ego
108 Sonic & SEGA All-Stars Racing
110 Superstars V8 Next Challenge
112 ODD Society

ИГРОМАНИЯ

Assassin's Creed 2 Почему нож в горле лучше замка тамплиеров

113 BioShock 2: Fall of Rapture
114 Aliens vs. Predator
115 Arsenal of Democracy
116 Stargate Resistance
117 Flotilla

118 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
118 Aquaria * GTA: San Andreas * Даты выхода локализаций и отечественных проектов

Battlefield: Bad Company 2 Самая масштабная война в истории онлайных шутеров

Алфавитный список игр в номере

Alice in Wonderland 70
Aliens vs. Predator 114
All Points Bulletin 22
Alpha Protocol 12, 15, 22
Alter Ego 106
Angels Fall First: PlanetStorm 13
Aquaria 118
Arsenal of Democracy 115
Assassin's Creed 2 ..... 17, 72
Avernum 6 71
Batman: Arkham Asylum 2 15
Battlefield 1943 22
Battlefield: Bad Company 2 78
BioShock 2 ..... 14, 18, 20
BioShock 2: Fall of Rapture 113
Black 12
BlazBlue: Calamity Trigger 22
Blur 22
Boryokudan Rue 36
Braid 19
Brave Arms 9
Brink 22
Call of Duty 12
Call of Duty: Modern Warfare 2 ..... 8, 16, 20, 21
Civilization 5 22
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight 21, 82
D.O.T. 17
Dante's Inferno 10, 18
Darksiders 10
Dawn of Discovery: Venice 71
Dead to Rights: Retribution 22
Divinity 2: Flames of Vengeance 22, 62
DJ Hero 8
Dragon Age: Origins — Awakening 22
Duck Hunt 16
Dudebro — My Shit is Fucked Up So I Got to Shoot/Slice You 2: It's Straight-Up Dawg Time 18
Elemental: War of Magic 20
Ethan 42
F.E.A.R. 3 10
Fable 3 13
Face of Mankind 190
Fallout: New Vegas 15, 24
Family Fun Fitness: Stadium Events 16
Final Fantasy VII 17
Final Fantasy 11

СОДЕРЖАНИЕ №4 (151) 2010

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight Красивый гранд-финал главного в мире стратегического сериала

120-121 ИГРА МЕСЯЦА
120 Итоги голосования за период с 5 февраля по 4 марта 2010 года
121 «Игромания» рекомендует

122-125 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
122 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

126-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Железные новости
128 Выставка Mobile World Congress 2010
130 Железные новинки
Тесты
134 Процессор Intel Clarkdale
138 3D-ноутбук ASUS G51J 3D
140 Подставка для автоматической съемки Sony Party-shot IPT-DS1
142 Компьютер Meijin Extreme Core i7-950 SSD
144 Разумный компьютер за разумные деньги
146 Горячая линия: железо

148-182 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
148 StarCraft. Легенда: путь к релизу
156 Сыграем в дурака
162 iPad как центр Вселенной и игровая платформа
167 Трогательные дисплеи
172 Утопия социалномики
Книги
178 Knights of the Old Republic
180 The Elder Scrolls: The Infernal City
Кино
182 Halo Legends
183 Assassin's Creed: Lineage

184-185 ИГРОСТРОЙ

186-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
186 Новости онлайновых игр
188 World of Tanks

Алфавитный список игр в номере

Flotilla 117
Galcon Fusion 102
Gamelet 60
Global Agenda 98
God of War 10
God of War 3 17
Gran Turismo 5 21
Grand Theft Auto 4 21
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City 11, 22
Greed Corp. 22
GTA: San Andreas 118
Guitar Hero 8
Guitar Hero: Van Halen 8
Hazard: The Journey of Life 13
House M.D. 22
Jagged Alliance 3 15
Jillian Michael's Fitness Ultimatum 9
Jumpgate Evolution 22
Just Cause 2 22
Killer Instinct 21
King's Quest 20
Kings and Castles 16
Lionheart: Kings' Crusade 56
LittleBigPlanet 19
Lost Planet 2 22
Mafia 2 22
Majesty 2: Трон Ардании 22
Major League Baseball 16
Mass Effect 15
Mass Effect 2 12
Medal of Honor 14, 22
Mercenaries 2: World in Flames 23
Metal Gear Solid 17
Metal Gear Solid 4 21
Need for Speed: World 22
Neverwinter Nights 2 15
ODD Society 112
Prince of Persia: The Forgotten Sands 20
Prince of Persia: The Forgotten Sands 22, 44
Prison Break: The Conspiracy 22
Prometheus 13
R.U.S.E. 22
Rock Band 8, 12
Shatter 22
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic 22
SimCity 2000 8

ИГРОМАНИЯ

Метро 2033 Постапокалиптическая карта Московского метрополитена

190 Face of Mankind
194 Интересное в Сети

196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
199 Метро 2033
200 Prince of Persia: The Forgotten Sands

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды * Читательские пасхалки
203 Читательские хинты

204-206 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест № 4. Апрель
205 Сканворд № 4. Апрель * Фотографическая память № 4. Апрель * Подведение итогов за №2/2010

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Supreme Commander 2 Банальная история, рассказанная языком войны

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Battlefield: Bad Company 2
Supreme Commander 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Battlefield: Bad Company 2
Supreme Commander 2
Метро 2033
Dead Spase 2

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Sven 2-я обложка
Время играть 3-я обложка
Samsung 4-я обложка

В номере:
Cooler Master 141
Kingmax 9
Razer 41
Cowon 77
Soft Club 39, 43, 49
Speed-link 13
Zotac 23
Акелла 37
Двадцатый Век Фокс СНГ 33
ТехноМир 59, 119, 143, 181, 207

Алфавитный список игр в номере

Singularity 22
Six Days in Fallujah 14
Sniper: Art of Victory 23
Sniper: Ghost Warrior 23
Sonic & SEGA All-Stars Racing 108
Split/Second 22
Split/Second: Velocity 14
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 15
StarCraft 2 28
StarCraft 2: Wings of Liberty 22
Stargate Resistance 116
Super Mario Bros. 16
Super Mario Bros. 3 16
Superstars V8 Next Challenge 110
Supreme Commander 2 90
SWAT: Target Liberty 9
Sword of the Stars 2: The Lords of Winter 35
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 16
The Ball 13
The Haunted 13
The Lost World: Jurassic Park 12
The Oddbox 22
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 22
The Sims 8
The Witness 19
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 22
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 22
Total Annihilation 18
Transformers: War for Cybertron 50
Tropico 3: Absolute Power 19
Tropico 3: Absolute Power 22
Two Worlds 2 22
U-Wars 54
Venetica 94
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 22
Warhammer 40 000: Space Marine 38
World of Tanks 188
World of Tanks 22
World of Warcraft 8, 21
Worms Reloaded 13
WRC 40
ZX Runner 14
Метро 2033 86
Фобос: 1953 104

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

MAG против Bad Company 2 — сравнение мультиплеера

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

Alpha Protocol
Civilization 5
Halo: Reach
N3II: Ninety-Nine Nights
Project Offset
Red Dead Redemption
Splinter Cell: Conviction
Super Mario Galaxy 2
Transformers: War for Cybertron

SPECIAL

Репортажи

Fable 3 — первые подробности об игре из уст Питера Молиньё
God of War 3 — как создавалась Химера
Halo: Reach — дневники разработчиков: «Еще раз до прорыва»
Skate 3 — разработчики рассказывают об игре
Yakuza 3 — дневники разработчиков: «Источники вдохновения»
The Settlers 7: Paths to a Kingdom — экономика новых «Поселенцев»
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight — рассказ об одиночной кампании

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Демонстрация Cry Engine 3
Dragon Age: Origins — Awakening
Just Cause 2
Metro 2033
Prison Break: Conspiracy
Red Dead Redemption
Resident Evil 5: Lost in Nightmares
Splinter Cell: Conviction

PS3

God of War 3
Blade Kitten
Yakuza 3

PC

Silent Hunter 5
Supreme Commander 2
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

История BioWare, часть 1
Марафон Heavy Rain
MAG vs. Battlefield: Bad Company 2 — сравнение мультиплеера

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

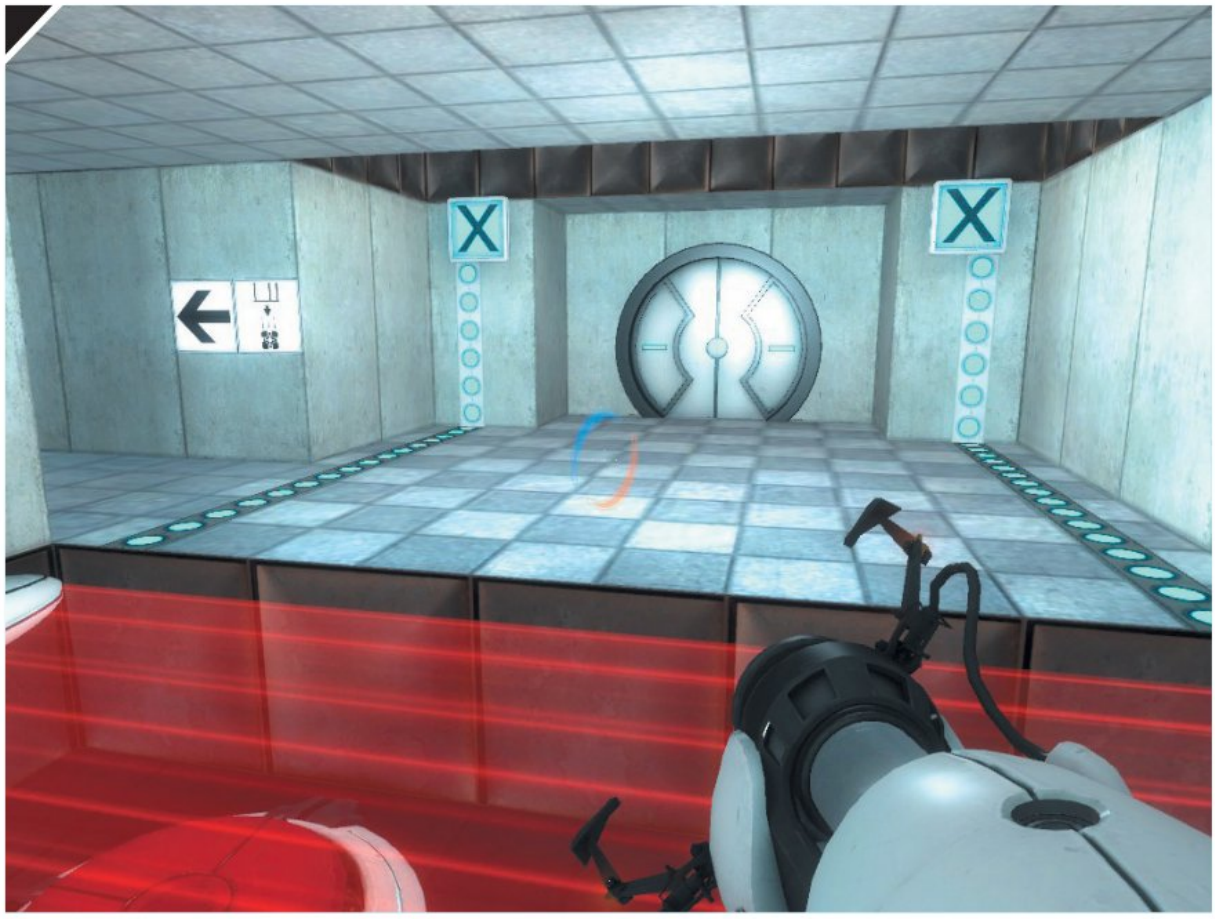
Мнения

Aliens vs. Predator
Alice in Wonderland
StarCraft 2 Beta
Supreme Commander 2
Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2
Galcon Fusion
Sonic & Sega All-Stars Racing
Moto GP 09/10

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Музыкальные клипы Get Lich or Die Tryin и In the 80's
Первый взгляд на реалити-шоу The Tester
Мультипликационный фильм Spy and Pyro
Ролик фильма «Принц Персии: Пески времени»
Две разные пародии на водопроводчика Марио
LEGO Star Wars: Unleashed

Марафон Heavy Rain



Portal — Still Alive

ДЕМОВЕРСИЯ
Just Cause 2

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
К статье «MOD'ный приговор»
Diablo 2 — Median XL
Call of Duty: Modern Warfare 2 — Star Wars: Galactic Warfare
Crysis — MechWarrior: Living Legends
Freelancer — Discovery Freelancer

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
«Побег из музея 2: Финал»
«Призрачный бар»

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker

Сохранения (PC)
Aliens vs. Predator
Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2
Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx
Call of Duty: Modern Warfare 2
«Disciples 3: Ренессанс»
Gyromancer
James Cameron's Avatar: The Game
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Mass Effect 2
Samantha Swift and the Mystery from Atlantis
Supreme Commander 2
Sonic & Sega All-Stars Racing
«Звезды: Холодные игрушки»

Сохранения (Wii)
A Boy and His Blob
Bakugan Battle Brawlers
Blaster Master: Overdrive
Call of Duty: Modern Warfare
No More Heroes 2: Desperate Struggle
Phoenix Wright: Ace Attorney
Secret Files 2: Puritas Cordis

Сохранения (PSP)
Armored Core: Silent Line Portable
Dante's Inferno
Lunar: Silver Star Harmony
NBA 2K10
Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4

Трейнеры
Alice in Wonderland
Aliens vs. Predator
Anno 1404: Venice
Arsenal of Democracy
Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2
Borderlands: The Secret Armory

База кодов «Игромании»

Полная версия Command & Conquer: Tiberian Sun

Рубрику подготовили: **Александр Милованов, Роман Епишин, Михаил Лисецкий, Андрей Чаплюк.**

ИНДУСТРИЯ

Героическая сага Activision Blizzard

НЕУДАЧИ СЕРИИ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР HERO ЗАСТАВЛЯЮТ ИЗДАТЕЛЬСТВО СМЕНИТЬ СТРАТЕГИЮ

Одним из главных событий ежегодного саммита разработчиков игр D.I.C.E. в этом году стало выступление гендиректора издательства **Activision Blizzard** Роберта «Бобби» Котика. Прославленный менеджер не обрушил на собравшихся каких-то сенсаций (к тому времени все уже знали о проблемах фирмы), но послушать его было интересно. Среди прочего он, ничуть не смущаясь, позволил себе признаться в нескольких крупных ошибках прошлого. Оказалось, у издательства в свое время была возможность приобрести студию **Maxis**. Котику не понравилась **SimCity 2000**, поэтому он отказался смотреть секретный проект Уилла Райта. А этим проектом была **The Sims**, выросшая потом в одну из самых успешных серий компьютерных игр. Похожим образом компания упустила студию **Harmonix**, создателей первой части **Guitar Hero**. Вместо Harmonix компания купила **RedOctane** — издателя Guitar Hero. Впоследствии Harmonix, как известно, создала серию **Rock Band** и стала главным конкурентом Activision Blizzard в сфере музыкальных игр.

Сейчас музыкальное направление Activision Blizzard переживает не лучшие времена. За период с октября по декабрь 2009 года издательство потеряло $286 млн. Повалив в каких-то невероятных количествах, музыкальные ритм-игры просто перестали вызывать у покупателей должный интерес. Хорошо, что в том же квартале состоялся релиз феноменально успешной **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Не будь у компании в рукаве такого козыря, ей пришлось бы совсем туго.

Радикальные реформы не заставили себя ждать. В начале этого года был уволен Дэн Розенсвейг, отвечавший за бренд Guitar Hero, а на его место взяли Дэвида Хаддада. Затем началась полномасштабная чистка рядов. Части сотрудников лишилась студия **Neversoft**, работавшая над несколькими эпизодами Guitar Hero. Полностью закрылась **Underground Development**, разрабатывавшая провальную **Guitar Hero: Van Halen**. Та же участь постигла упомянутую выше RedOctane. Работу сохранили лишь сотрудники, вовлеченные в разработку контроллеров для музыкальных игр.

Из-за таких денежных и кадровых потерь издательству пришлось сменить стратегию.

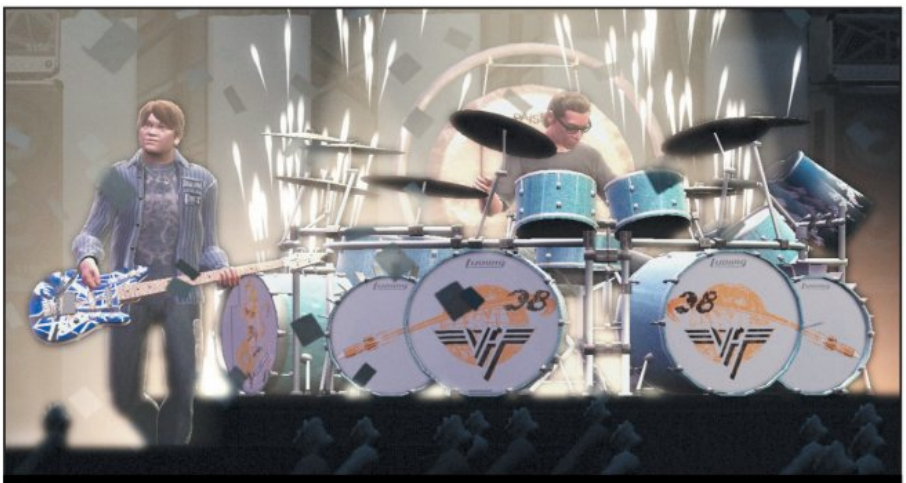
Бобби Котик, большой босс Activision Blizzard.

В 2010 году поток новинок под вывеской Hero серьезно ослабеет, а на PS2 и вовсе прекратится. Activision Blizzard провозгласила курс на качество вместо количества и заявила, что бросит основные силы на два проекта: один в серии **DJ Hero**, другой — в серии Guitar Hero. Оба должны будут выйти во второй половине года.

На случай нехватки кадров или рабочих проектов компания готовит другое решение. Она уже начала искать новые таланты, объявив конкурс среди инди-разработчиков. По предварительным данным, призовой фонд конкурса составит $500 000, из которых $100 000 заберет команда, занявшая первое место. Попытка отыскать удачные инди-игры вполне согласуется и со стратегией по развитию онлайнового направления: небольшие, но, как правило, оригинальные проекты независимых команд обычно распространяются именно цифровым путем.

Помимо этого компания намерена ввести абонентскую плату за многопользовательский режим в будущих играх серии Call of Duty. План, прямо скажем, рискованный. Источник вдохновений на такие ходы — пока что стабильно работающая машина **World of Warcraft**. Хотя в ней тоже нашлись проблемы — число подписчиков замерло на отметке в 11,5 млн и не растет уже почти два года.

Для простых игроков вывод один: игр станет меньше, но, вполне возможно, их качество заметно вырастет. Музыкальным ритм-играм сейчас это и надо: от бесконечных релизов устали все. Не все ясно с серией Call of Duty — седьмая часть разрабатывается студией **Treyarch**, а не Infinity Ward, поэтому в сенсацию масштаба Modern Warfare 2 верится с трудом. Пока неизвестно даже толком, что собой представляет Call of Duty 7. Возможно, действие развернется на Кубе и/или во Вьетнаме во времена холодной войны. Но это всего лишь слухи, основанные на информации о вовлеченных в разработку актерах.



Guitar Hero: Van Halen продалась из рук вон плохо — всего 64 тыс. копий.

Warner Bros. сообщила о покупке студии **Rocksteady**, авторов одной из лучших игр 2009 года — **Batman: Arkham Asylum**.

ИНДУСТРИЯ

Facebook меняет лицо

БОЛЬШИЕ ИГРЫ ПРОКЛАДЫВАЮТ ДОРОГУ В СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

По графике и принципу работы игра напоминает Quake Live, но у той фанатская база набиралась из любителей Quake, а не любителей Facebook.

Играми для Facebook давно уже никого не удивишь. А вот Facebook-адаптации «больших» игр (родом с PC и консолей) — это пока еще не такое частое явление. Но их число быстро растет. Например, со слов президента **THQ** Брайана Фаррела, в ближайшее время на Facebook можно будет сыграть в адаптации **Red Faction**, **Saints Row**, **Darksiders**, **de Blob**, **Drawn to Life** и др. Мотивы переноса понятны: в Facebook зарегистрировано свыше 400 млн активных пользователей. «Тематические игры и акции в социальных сетях — самый надежный способ сохранить заинтересованность покупателей на время двух-, трехлетнего промежутка между крупными релизами в какой-нибудь серии», — пояснил Фаррел.

Зашевелились и другие участники рынка. Независимая компания **3G Studios** объявила о разработке шутера (!) **Brave Arms** для Facebook. «Игра будет буквально вшита в ткань социальной сети, и вы сможете мгновенно формировать команды из вашего списка друзей, а также записывать деморолики матчей и делиться ими», — обещает глава компании Джеймс Коста. Смущает одно: послужной список 3G Studios имеет к PC-шутерам весьма отдаленное отношение. На ее счету оздоровительная игра **Jillian Michaels' Fitness Ultimatum** для Wii, тактика **SWAT: Target Liberty** для PSP и пара аркадных разработок для iPhone.

ЛЮДИ

Деревянные игрушки, прибитые к полу

МИСС АМЕРИКА ОБРУГАЛА ВИДЕОИГРЫ, НО ПОТОМ ПЕРЕДУМАЛА

Королева американской красоты.

Поначалу казалось, что новая Мисс Америка, 22-летняя уроженка Вашингтона Каресса Кэмерон, недолюбливает видеоигры. Да что там, просто ненавидит. В интервью победительница конкурса симпатичных и улыбчивых рубила с плеча: игры мешают учиться, убивают детскую фантазию, и вообще новое поколение обленилось именно из-за них. «Дети должны играть во дворе с палками, так же как я играла в детстве», — говорила Мисс Америка. Игроки, разумеется, чуть было не кинулись к помойкам — менять консоли и компьютеры на палки.

Но не прошло и нескольких дней, как Каресса излагала уже совсем другую точку зрения. В разговоре с начальником отдела программирования Xbox Live Ларри Хёрбом (известным на просторах Сети в чине Майора Нельсона) она была сама любезность: «Я люблю смотреть, как в игры играют другие. Например, мой младший брат. Пусть все продолжают играть, может, и меня когда-нибудь научат!» То есть «теория палок» сразу куда-то пропала.

KINGMAX®
Yours forever
Пожизненная гарантия
DDR3 2200
экстремальная производительность
DDRIII 2200 МГц
Интеллектуальная поддержка
Intel XMP
Двухканальная
• 240-контактная DDRIII небуферизованная DIMM
• Объем: 2ГБ • 4ГБ(2ГБх2) двухканальный набор
HERCULES
Мой стиль, мой выбор
USB флэш-накопитель
Дистрибьютор:
Merlion www.merlion.ru
Zeon www.zeon.ru
3R memory www.3rmemory.ru
Concern VideoService www.video-audio.ru
Memory Plaza www.memoryplaza.ru
Реклама
KINGMAX Group
www.kingmax.com

Стала известна дата проведения **Tokyo Game Show 2010**. Выставка пройдет с 16 по 19 сентября.

ИНДУСТРИЯ

Укрощение убытков

PLAYSTATION 3 ДЕШЕВЕЕТ, НО НЕ ДЛЯ НАС

Себестоимость PlayStation 3 продолжает падать. По данным Wall Street Journal, теперь на каждой проданной приставке **Sony** теряет $18. Думаете, это много? Тогда напомним, что всего три месяца назад, в декабре 2009 года, убытки с одной консоли были вдвое больше — около $37. А в 2006 году каждое устройство отнимало у Sony по несколько сотен долларов.

Затраты удалось снизить благодаря переходу на массовое производство PS3 Slim, которая не только тоньше своей предшественницы, но и существенно дешевле. Представители Sony полны оптимизма и считают, что в 2011 году PlayStation 3 наконец-то выйдет на уровень полной окупаемости и даже начнет приносить прибыль.

Пока Sony только вкладывает деньги в приставку, но скоро деньги начнут возвращаться.

ПОДРОБНОСТИ

Аду по Данте на Ближнем Востоке не рады

И В ELECTRONIC ARTS ЭТО ПОНИМАЮТ

Electronic Arts не собирается издавать экшен **Dante's Inferno** в странах Ближнего Востока. Компания проанализировала запросы покупателей указанного региона, количество игровых консолей в этих странах и, самое главное, учла особенности местной культуры и менталитета. В итоге руководство фирмы приняло единственное верное решение: на рожон лучше не лезть.

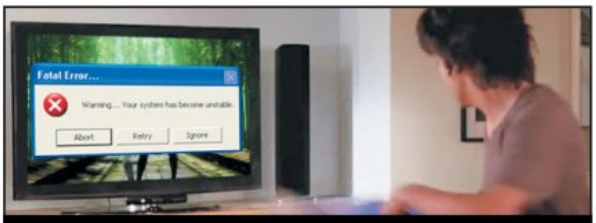
Издательство к тому же сэкономило немало денег. Вкладываться в рекламу и продвижение Dante's Inferno на Ближнем Востоке, а затем получить запрет от местных чиновников? Вероятность такого исхода очень велика. На Ближний Восток не попала и **God of War** — просто из-за слова «бог» в названии. **Darksiders** — из-за сюжета о конце света. Так что можете себе представить, как бы там восприняли игру об адском пекле.

Кресты в качестве оружия там тоже никому не понравились бы.

АНОНСЫ

У PC теперь есть свой Natal

ПРАВДА, MICROSOFT ТУТ НИ ПРИ ЧЕМ



Во время игры придется быть готовым ко всему.

Система кинетического управления **Project Natal** создается в первую очередь для Xbox 360, но у владельцев PC может появиться ее аналог. Компания с говорящим названием **Trendy Entertainment** анонсировала до мелочей похожую на Natal технологию **VisionPlay**.

VisionPlay использует камеру, чтобы отслеживать движения, а затем передает информацию игре. Система определяет, где в конкретный момент находится голова, руки, ноги и торс человека, как далеко они расположены от объектива и куда направлены. Все эти данные транслируются в приложение, а оно уже использует их на свое усмотрение. Первой игрой для VisionPlay станет теннисная аркада (видимо, теннис — своеобразное крещение для кинетических контроллеров), но в дальнейшем авторы планируют разработку гонок, где автомобиль управляется воображаемым рулем, экшенов, где придется махать невидимым мечом, и т.д. А теперь попробуйте в последнем абзаце заменить «VisionPlay» на «Project Natal».

СЛУХИ

Знакомые все страхи

В F.E.A.R. 3 ИГРОК ВСТРЕТИТСЯ СО СТАРЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Свежая порция слухов о **F.E.A.R. 3** появилась на сайте ***vg247.com***: анонимный источник сообщил журналистам о готовящихся съемках рекламного ролика игры.

Интернет-трейлер снимает Маркус Ниспел, режиссер ремейков фильмов ужасов «Пятница, 13-е» и «Техасская резня бензопилой». Кастинг актеров проходил в Лос-Анджелесе два дня — 14 и 15 января. Трем актерам предстоит сыграть вновь забеременевшую Альму, снедаемую жаждой отмщения всему человечеству, и двух ее сыновей: младшего Пакстона Феттела и старшего по прозвищу Наводчик (Point Man). Все эти сведения официально не подтверждены, хотя слухи и намеки на продолжение F.E.A.R. появлялись и ранее.

Главное в воспитании детей — научить их различать хорошее и плохое. Вот кушать людей — плохо.

В первые два эпизода **Final Fantasy** теперь можно поиграть на iPhone и iPod touch. Обе игры в одном стоят по $8,99.

Издательство **Take-Two** открывает подразделение в Японии. Первой игрой от **Take-Two Japan** станет **Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City**.

ИНДУСТРИЯ

Авторитет vs. закон

ТОРГОВАЯ СЕТЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ПЕТИЦИЮ АВСТРАЛИЙСКИХ ИГРОКОВ

Вопрос не только культурного, но и финансового характера: мимо магазинов порой идут самые популярные игры.

В Австралии продолжается противостояние между взрослыми поклонниками электронных развлечений и правительством страны. Первые еще не одержали победы, но обрели союзника — торговую сеть EB Games.

Если среди читателей еще остались те, кто не в курсе проблемы, напоминаем суть. В Австралии самый жесткий возрастной ценз — MA 15+, а ограничения «от 18» для игр нет вообще. Из-за этого разработчики «взрослых» проектов вынуждены либо в эксклюзивном порядке смягчать нрав игры, либо вообще отказываться от австралийского рынка.

Такая ситуация не устраивает ни игроков, ни разработчиков, ни дистрибьюторов. И вот торговая сеть EB Games решила включиться в борьбу. Правда, никаких новых методов она не придумала и пошла тем же путем, что и общественные организации, — обратилась к властям с петицией. Вернее, приписала свое имя к уже существующему воззванию, чтобы придать ему больший вес. И это, надо сказать, помогло — уже собрано более 7000 подписей.

ИНДУСТРИЯ

Консольное детство

ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ АМЕРИКАНСКИЕ ПОДРОСТКИ ИГРАЮТ В ВИДЕОИГРЫ

Впечатлительность человека определяет и его интерес к видеоиграм. Понятно, что у взрослого игра вызывает такие эмоции в лучшем случае раз в год.

Агентство The Pew Research Center провело исследование, в ходе которого выяснилось, что у 80% американских подростков в возрасте от 12 до 17 лет есть игровая консоль. В телефонном опросе, организованном прошлым летом, принимали участие 800 респондентов.

Больше всего игры любят парни — 89% из них имеют доступ к игровой приставке. Среди девушек этот показатель немногим ниже — 70%. Кроме того, более чем у половины опрошенных подростков есть портативная консоль. А наибольшей популярностью DS и PSP пользуются у тех, кому еще не исполнилось 14 лет.

ИНДУСТРИЯ

Эксперимент провалился

АВТОМАТЫ ПО ПРОДАЖЕ ПОДЕРЖАННЫХ ИГР ДЕМОНТИРУЮТ

В прошлом году торговые сети **Wal-mart** и **Best Buy** устроили «разведку боем» на рынке подержанных игр. В партнерстве с компанией **E-Play** они установили специальные автоматы, где покупатели могли найти дешевые б/у-игры.

Однако бизнес не задался, и 2010 год Wal-mart и Best Buy начали со свертывания этого проекта. Киоски уже отключены и в скором времени будут вывезены с территории торговых центров. Судя по всему, приобретение подержанных игр не заинтересовало клиентуру Wal-mart и Best Buy, а те игроки, что регулярно продают и покупают такие диски, просто не ходят в супермаркеты. Их территория — сеть GameStop, значительная часть прибыли которой идет от продажи подержанных игр.

Издательствам, кстати говоря, такие автоматы вряд ли нравятся.

Alpha Protocol, шпионская RPG от **Obsidian Entertainment** для PC, Xbox 360 и PlayStation 3, появится на прилавках магазинов 28 мая.

СКАНДАЛЫ

Хлеб и зрелища Mass Effect

ИГРОКИ ОБВИНИЛИ BIOWARE В САМОЦЕНЗУРЕ

Mass Effect 2 разочаровала игроков-эротоманов. Игра оказалась ничуть не «романтичнее» оригинала, тем самым не оправдав их смелых ожиданий. Среди комментариев на официальном форуме игры можно найти размышления о том, что разработчики испугались новых нападок со стороны СМИ и поэтому заставили своих персонажей заниматься любовью в одежде. Ответ **BioWare** последовал через несколько дней. «Можно лишь посмеяться над тем, как множество взрослых мужчин размышляют о недостатке обнаженки, считая это признаком самоцензуры, — парировал представитель компании Стэнли Ву, а затем перешел в наступление: — Мы тут тоже взрослые люди и вправе сами решать, включать или не включать в игру сцены плотской любви и стриптиза. Безо всякой оглядки на то, что скажете об этом вы, Fox News, правительство или Банки Чудо-Клоун». Грубовато, но доходчиво. Вопрос о том, кто такой Банки и почему он Чудо-Клоун, тут же породил еще одну ветку обсуждения, но это совсем другая история.

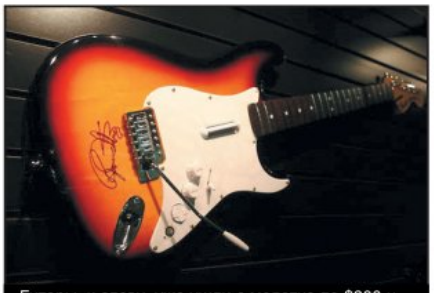
В лучшем случае Миранда слегка приспустит свой комбинезон.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Автограф на контроллере

ВОКАЛИСТ THE WHO И MAD CATZ ПОМОГАЮТ ДЕТЯМ

Роджер Долтри, фронтмен группы The Who, принял участие в необычной благотворительной акции. От 65-летней рок-звезды потребовалась самая малость — всего-то дважды расчеркнуться на пластмассовых Fender Stratocaster, предназначенных для игры в **Rock Band**. Организацию взял на себя производитель, фирма **Mad Catz**. Она разместила две персонифицированных рокером гитары на eBay (стартовая цена составляла $300), объявив о том, что полученные за контроллеры деньги и 15% недельной выручки со всей линейки Fender Stratocaster пойдут в фонд помощи больным раком детям. Усилия фонда сосредоточены на создании специально оборудованных палат и привлечении высококлассных специалистов в раковые центры Великобритании. «Мы польщены возможностью внести свою лепту в жизненно важное дело», — говорит президент Mad Catz Даррен Ричардсон.



Гитары, к слову, уже ушли с молотка по $800 и $1000.

ЛЮДИ

От аркад к «Грэмми»

ЛАУРЕАТ ПРЕМИИ СОСТОЯЛСЯ В ПРОФЕССИИ БЛАГОДАРЯ ИГРАМ

Недавний лауреат музыкального «Оскара» Майкл Гиаччино (отмечен золотыми граммофонами за лучший саундтрек и лучшую инструментальную композицию в мультфильме «Вверх») признался, что своим успехом он обязан играм. Путевкой в музыкальную карьеру для него стала работа над аркадой 1997 года **The Lost World: Jurassic Park**. В игровой проект молодого музыканта позвал сам Стивен Спилберг, а следующий шаг — написание музыки для телесериала «Шпионка» — помог сделать маститый продюсер Джей Джей Абрамс. Он поиграл в The Lost World и, так уж случилось, запомнил фамилию композитора. В дальнейшем дела у Гиаччино пошли в гору: Майкл написал музыку для множества теле- и кинофильмов, включая «Монстро», полнометражный «Звездный путь» 2009 года и сериал Lost. Однако об играх композитор тоже не забывал: его произведения можно услышать в серии Medal of Honor, в первой части **Call of Duty** и в шутере **Black**.

Сначала аркада про Дональда Дака, потом про динозавров, а вскоре — «Миссия невыполнима 3». Неплохой карьерный рост.

ИНДУСТРИЯ

Путь Лары Крофт

ИМЕНЕМ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ TOMB RAIDER НАЗВАНА ДОРОГА

Поклонники Лары Крофт победили. Власти британского города Дерби признали результаты голосования и назвали в честь знаменитой расхитительницы гробниц новую улицу — Lara Croft Way.

История началась еще в июле прошлого года, когда городская администрация предложила жителям самим придумать название. Из более чем сотни присланных вариантов было отобрано восемь финалистов, включая Lara Croft Way. При отборе учли и тот факт, что Дерби — родина Лары. Именно там с 1988 по 2006 год работала студия **Core Design**, основавшая серию **Tomb Raider**. В конце года финалистов выставили на открытое голосование в интернете. А после того, как эта новость вырвалась за пределы Дерби и была растиражирована игровыми сайтами, в победе Лары Крофт не осталось сомнений. На сайте администрации Дерби засчитывались голоса всех пользователей, в какой бы точке мира они ни проживали. И читатели «Игромании» тоже внесли свою лепту в это важное дело. В результате вариант Lara Croft Way одержал полную и безоговорочную победу — за него высказалось 89% из 27 тыс. проголосовавших пользователей.

Патриотка, красавица, расхитительница, а теперь еще и… дорога.

В Steam скоро появится игра **Worms Reloaded**. По слухам, игра будет основана на недавних «Червяках» для XBLA и PSN.

Глава **Lionhead** Питер Молиньё сказал, что больше не будет кормить фанатов пустыми обещаниями. Теперь он обещает говорить только правду. А сейчас она заключается в том, что **Fable 3** пока далека от завершения, поэтому рассуждать о точных сроках выхода игры преждевременно.

ПОДРОБНОСТИ

Сделали что-то нереальное

UNREAL ENGINE 4 НЕ ПО ЗУБАМ ДАЖЕ СЛЕДУЮЩЕМУ ПОКОЛЕНИЮ ПРИСТАВОК

В выступлении на саммите D.I.C.E. глава **Epic Games** Марк Рейн рассказал, как идут работы над новым графическим движком. Его команда трудится над Unreal Engine 4 уже несколько лет, но проект пока далек от завершения. К тому же выпускать движок в ближайшую пару лет просто бессмысленно. Рейн заявил, что Unreal Engine 4 затачивается исключительно под многоядерные процессоры. О необходимом числе ядер пока остается только догадываться, но известно, что ни PlayStation 3, ни Xbox 360 не справятся с новым движком. Более того, Рейн сомневается, что даже следующее поколение игровых консолей сможет раскрыть весь потенциал Unreal Engine 4 (оснований верить ему, впрочем, нет).

Пока разработчикам с лихвой хватает и предыдущей версии движка. Результаты конкурса **Make Something Unreal** наглядно показали, что Unreal Engine 3 еще способен на многое. По правилам состязания участники должны были за короткий срок создать небольшую игру. Лучшей работой был признан проект **The Haunted**. Помимо одобрения со стороны Epic Games, он принес своим авторам $50 тыс. призовых. The Haunted понравилась «эпикам» своим «интенсивным хоррор-геймплеем, богатым мультиплеером и дополняющим атмосферу графическим стилем». Сюжетная завязка The Haunted меж тем не слишком изобретательна: на Землю вторгается зло, ну а группа смельчаков должна ему изо всех сил противостоять. На первый приз также претендовали **The Ball**, **Angels Fall First: PlanetStorm**, **Prometheus** и **Hazard: The Journey of Life**. Посмотреть полный список победителей в различных номинациях и скачать игры можно на официальном сайте конкурса — ***makesomethingunreal.com***.

The Haunted основными принципами сильно походит на Gears of War.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

SPEEDLINK
АУДИО

SPEEDLINK
ПК АКСЕССУАРЫ

SPEEDLINK
ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

SPEEDLINK
КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:

М.видео mvideo.ru
www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция *SPEEDLINK*® представлена более чем в 30 странах Европы.
Более 10 миллионов аудиосистем *SPEEDLINK*® и 15 миллионов игровых контроллеров *SPEEDLINK*® нашли своих пользователей. Теперь *SPEEDLINK*® представлен и в России.
Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах *SPEEDLINK*®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

реклама

Экшен-рейсинг **Split/Second** в Европе выйдет под названием **Split/Second: Velocity**. Также **Disney Interactive** объявила дату релиза — 21 мая.

ПОДРОБНОСТИ

Медаль за аполитичность

РАЗРАБОТЧИКИ MEDAL OF HONOR СТАРАЮТСЯ ДЕРЖАТЬСЯ ПОДАЛЬШЕ ОТ ПОЛИТИКИ

Сообщения о том, что действие нового эпизода **Medal of Honor** происходит в современном Афганистане, породили справедливые опасения. Не обернется ли «Медаль за отвагу» политической пропагандой и не повторится ли история с **Six Days in Fallujah**?

Представитель **EA Los Angeles** Шон Декер отмел все домыслы. Он заявил, что разработчики хорошо понимают проблему и стараются сделать шутер максимально далеким от политики. «Medal of Honor не несет в себе каких-либо элементов пропаганды. Она посвящена обыкновенным людям», — заявил Декер. По его словам, игру по степени аполитичности (в хорошем смысле этого слова) можно сравнить с фильмом Кэтрин Бигилоу «Повелитель бури» (The Hurt Locker). Картина рассказывает о буднях американских саперов в Ираке, но не касается скользкой темы причин и последствий иракской войны.

Six Days in Fallujah, напомним, была отменена Konami из-за своей чересчур актуальной темы — войны в Ираке.

ПОДРОБНОСТИ

Невидимые послания из подводного города

НА ЖУТКОВАТЫХ ПОСТЕРАХ BIOSHOCK 2

Игроков, купивших коллекционное издание **BioShock 2**, ждет приятный сюрприз. Плакаты, которые можно найти внутри коробки, — не совсем обычные. Человек с никнеймом JRoch, активный участник форумов **2K Games**, обнаружил на них секретные послания. Они нанесены специальной краской, поэтому увидеть их можно лишь при ультрафиолетовом освещении. У вас нет ультрафиолетовой лампы? У нас тоже. Но суть посланий вовсе не в том, чтобы все игроки кинулись их читать и узнавать что-то новое. Главное назначение этих надписей в том, чтобы кто-нибудь их случайно нашел и возвестил об этом на весь мир через, скажем, форумы 2K Games.

В любом случае акция получилась интересной и неожиданной. А другим компаниям стоит брать с 2K Games пример — нечасто в коробках со специальными изданиями игр удается найти что-то, что игрок в теории и найти-то не должен был.

В первые две секунды JRoch наверняка почувствовал себя героем фильма ужасов.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Восьмибитная обувь

ВМЕСТЕ С КРОССОВКАМИ ADIDAS МОЖНО КУПИТЬ ИГРУ

Стильно, модно, восьмибитно.

Фирма Adidas вернула на рынок разработанную еще в 80-х годах прошлого века модель кроссовок ZX 500. Дизайн новой версии навеян играми 80-х. По всей видимости, они у Adidas ассоциируются с яркими разноцветными полосками. Впрочем, внимание привлекают не столько кроссовки, сколько приложение к ним.

В комплекте поставляется браслет со встроенной флэшкой, на которую записана игра **ZX Runner**. Она, естественно, выдержана в духе минувшей эпохи ZX Spectrum. Ее главный герой, диджей Зед, опаздывает на собственное выступление, и успеть добраться до сцены ему надо за пять минут. Для этого придется много бегать, карабкаться по стенам, избегать встреч со шпаной, собирать бонусы и прыгать по крышам — в общем, все стандартные радости ретроплатформеров на месте. Цена кроссовок в интернет-магазине Adidas — $90.

Немецкое издательство **bitComposer** выкупило права на **Jagged Alliance** у **Strategy First** и анонсировало **Jagged Alliance 3**. Работа над игрой, судя по всему, начата заново. Релиз планируется на 2011 год.

По слухам, в **Batman: Arkham Asylum 2** у Бэтмена может появиться напарник Робин.

Развлечения для молодых консерваторов

ПОЛИТИКАМ ПРИШЛОСЬ ИЗМЕНИТЬ СВОЕ МНЕНИЕ О ВИДЕОИГРАХ

Картинки с официального сайта мероприятия. Заголовок над ними — «Зачем регистрироваться на XPAC 2010?».

Американские политики решили использовать игры для привлечения посетителей на конференцию партии консерваторов — Conservative Political Action Conference. Там была открыта специальная зона отдыха XPAC Lounge. В ней гости могли перекусить, а также поиграть на консолях Xbox 360 и Wii. По мнению Кевина Маккалоу, организатора мероприятия, игры вроде Guitar Hero и Call of Duty помогут консерваторам наладить контакт с молодым поколением.

Фамилия Маккалоу не в первый раз попадает на страницы игровой прессы. В свое время он прославился тем, что написал гневный отзыв на **Mass Effect**. Затем он за него извинился, признавшись, что игру толком не видел — лишь посмотрел в интернете ролики с постельными сценами из нее. Как видите, с тех пор отношение Маккалоу к электронным развлечениям кардинальным образом изменилось.

Не время для стратегий

ДВЕ ПРИЧИНЫ, ПО КОТОРЫМ СТРАТЕГИИ СЕРИИ TOTAL WAR НЕ СКОРО ПОЯВЯТСЯ НА КОНСОЛЯХ

Creative Assembly не собирается в обозримом будущем переносить серию **Total War** на консоли. Об этом объявил Марк О'Коннел, ответственный в компании за связи с общественностью.

Конечно, приставки — лакомый кусочек для любого разработчика. Но О'Коннел признает, что у британского отделения Creative Assembly пока нет достаточного опыта разработки игр для консолей. Кроме того, он считает, что Xbox 360 и PlayStation 3 все еще не приспособлены для стратегий. «Серия Total War появится на консолях, но только если мы будем абсолютно уверены в повторении успеха PC-версий. Без интуитивной системы управления и понятного интерфейса это невозможно. Пока с этим у всех выходящих на приставках стратегий серьезные проблемы», — резюмирует О'Коннел.

Сидя на диване решать важные государственные дела практически невозможно.

Обсидиановое колесо времени

EA ОПРЕДЕЛИЛАСЬ С ЕЩЕ ОДНИМ РАЗРАБОТЧИКОМ ИГР ПО МОТИВАМ ПОПУЛЯРНОГО ФЭНТЕЗИ

Примерно год назад издательство **Electronic Arts** сообщило о намерении выпустить целую серию игр по циклу романов Роберта Джордана «Колесо времени». Недавно стало известно, кто поможет уже занятой этими играми **Red Eagle Games**.

Выбор пал на студию **Obsidian Entertainment**. Она давно специализируется на ролевых играх: в офисе Obsidian родились **Star Wars: Knights of the Old Republic 2** и **Neverwinter Nights 2**, а **Fallout: New Vegas** и **Alpha Protocol** сейчас находятся в работе. «Колесо времени» — это богатая вселенная, которая открывает невероятные возможности для игр», — радуется новому заданию Крис Авеллон, креативный директор Obsidian. Продуманный до мелочей фэнтезийный мир Джордана в самом деле может стать благодатной почвой для RPG. А задача по переносу этого мира в формат сеттинга ролевой игры ляжет на плечи Криса Моргана, одного из авторов сценария фильма «Особо опасен».

Последний трехтомник в цикле дописывается даже после смерти самого Роберта Джордана, по черновикам.

Роберт Боулинг, пиар-менеджер **Infinity Ward**, поделился кое-какими статистическими данными о **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Количество поигравших в шутер людей перевалило за отметку в 25 млн.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Бабушкины драгоценности

НА EBAY СЛУЧАЙНО НАШЕЛСЯ РАРИТЕТНЫЙ КАРТРИДЖ ДЛЯ NES

Одной американской женщине неожиданно для нее самой удалось сколотить состояние, продав на eBay приставку NES с комплектом игр. Первоначальная цена набора была небольшой — $9,99. Но в ходе торгов она превратилась в $13 105.

Щедрый покупатель получил саму приставку, а также картриджи с играми **Super Mario Bros.**, **Duck Hunt**, **Major League Baseball**, **Teenage Mutant Ninja Turtles 2**, **Super Mario Bros. 3** и **Family Fun Fitness: Stadium Events**. Настоящая жемчужина этой коллекции — Family Fun Fitness: Stadium Events. Именно она подняла цену набора до таких высот. В свое время тираж NTSC-версии был отозван, а в руки фанатов NES попали всего 200 картриджей, из которых до сегодняшнего дня дожили не более 10. Среди коллекционеров Family Fun Fitness считается настоящим артефактом: за копию игры они готовы заплатить тысячи долларов. И даже десятки тысяч.

Игроки-ветераны быстро смекнули что к чему, и на eBay посыпалось содержимое их кладовок. Буквально через несколько дней на аукцион выставили еще одну копию Family Fun Fitness, нераспечатанную. Она была продана за $41 300, благодаря чему Family Fun Fitness стала самой дорогой игрой для NES в истории. Еще через некоторое время на eBay оказалась другая редкость — упаковка завтраков Nintendo Cereal System. Тоже нераспечатанная, тоже более чем 20-летней выдержки. Но итоговая цена потенциально опасного для здоровья завтрака вышла поскромнее — $200.

В таких случаях коллекционеров особо и не волнует, что собой представляет игра.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Стремительная «Семерка»

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ STEAM ПЕРЕХОДЯТ НА WINDOWS 7

Число пользователей операционной системы Windows 7 среди аудитории сервиса Steam превысило количество пользователей Windows Vista. По данным на январь 2010 года, 27,91% клиентов Steam было установлено на Vista, а на «семерке» уже 28,53%. Все остальные, понятное дело, не желают изменять старушке XP, но здесь дело в другом. **Microsoft** выпустила «Висту» в январе 2007 года, а Windows 7 вышла лишь в минувшем октябре. Получается, что среди увлеченных компьютерными играми людей новая ОС в рекордные сроки завоевала немалую популярность. Ведь сегодня уже можно считать, что необходимая для большинства современных игр служба отражает положение дел среди хардкорной аудитории в целом. И если популярность новой системы среди поклонников электронных развлечений будет расти такими темпами, то она очень быстро завоюет большинство игровых PC.

Игроки впервые за долгое время поспешно пересаживаются на новую систему от Microsoft.

АНОНСЫ

Репортаж из королевского замка

КРИС ТЕЙЛОР РЕШИЛ УСТРОИТЬ ЭКСКУРСИЮ В РАЗРАБОТКУ СВОЕЙ НОВОЙ СТРАТЕГИИ

Компания **Gas Powered Games** и Крис Тейлор лично анонсировали новый проект — фэнтезийную стратегию **Kings and Castles**. Игра разрабатывается для PC и «консолей следующего поколения», под которыми, скорее всего, подразумеваются Xbox 360 и PlayStation 3.

«В этот раз мы делаем нечто особенное. Мы хотим взять фанатов в наше приключение. Они смогут отправиться за кулисы и увидеть процесс рождения игры, от начала и до конца», — огорошил публику творческий директор Gas Powered Games Крис Тейлор. Через официальный сайт Kings and Castles (***gaspowered.com/kingsandcastles***), Twitter и Facebook авторы будут регулярно сообщать о продвижениях в работе над игрой. Особое внимание рекомендуем обратить на видеоблог игры. В нем Крис Тейлор в уморительной манере рассказывает о процессе разработки, причем начинает свой рассказ он почему-то с фермы.

Крис Тейлор в рабочей обстановке, теперь еще и в видеоформате.

Sony раскрыла бюджет разработки **God of War 3** — $44 млн.

Релиз **D.O.T.**, MMORPG об альтернативной истории СССР, состоится 1 мая.

ПОДРОБНОСТИ

Шокотерапия для дальтоников

ИГРОКИ ПРОСЯТ ИЗМЕНИТЬ ПРИНЦИП МИНИ-ИГРЫ В BIOSHOCK 2

Актуальная в последнее время проблема очутилась в центре внимания на посвященных **BioShock 2** форумах. Как и **Call of Duty: Modern Warfare 2**, шутер от **2K Games** оказался малопригодным для людей с различными формами дальтонизма. Виной тому — мини-игра, отвечающая за взлом электроники. Вся «хакерская» деятельность в BioShock 2 основана на распознавании цветов. Для удачного взлома игрок должен «ловить» стрелку специального прибора в зоне определенного цвета, а неверный выбор грозит герою ударом тока или включением тревоги. Люди с нарушенным цветовосприятием, таким образом, оказываются в незавидном положении. Они просят разработчиков выпустить решающий проблему патч, но сложность состоит в том, что просто взять и заменить цвета (как в случае с пиктограммами на мини-карте в Modern Warfare 2) нельзя. Чтобы угодить всем, авторам придется менять сам принцип мини-игры. Пойдут ли они на это из-за 6% игроков мужского пола, которые могут страдать дальтонизмом, — вопрос открытый.

С чем-нибудь подобным, наверное, можно столкнуться в каждой второй игре. Но если игра очень популярна, патч практически гарантирован.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Японский герой

ЧИТАТЕЛИ ЖУРНАЛА FAMITSU ВЫБРАЛИ ЛЮБИМОГО ПЕРСОНАЖА

Наши коллеги из японского издания Famitsu обратились к читателям с простым вопросом: «Какой ваш любимый игровой персонаж?» На первом месте оказался специальный агент Солид Снейк, главный герой серии **Metal Gear Solid**. Комментируя успех Снейка, Хидео Кодзима отметил, что его любимец вырос на глазах у индустрии, менялся и совершенствовался вместе с технологиями и что игроки ценят персонажа за его внешнюю и внутреннюю эволюцию.

Интересно, что Снейк обогнал даже Клауда Страйфа. Ключевой персонаж **Final Fantasy VII** занял третье место, хотя до этого все призы зрительских симпатий забирал он. На втором месте другая икона японской игровой индустрии — Марио. А вот его брату, Луиджи, досталось только 18-е место.

На первое место Снейк прокрался незаметно, по-шпионски.

СЛУХИ

Steam может появиться на Mac Os

НАМЕКИ НА ПОРТ СЕРВИСА НАЙДЕНЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ В ЕГО НОВОЙ ВЕРСИИ

Valve Software начала открытое бета-тестирование обновленной версии сервиса цифровой дистрибьюции Steam. Самые внимательные участники теста нашли в нем кое-что интересное и немедленно поделились своей находкой на форумах Steam. В новой версии клиента среди прочих ресурсов присутствуют графические элементы (иконки, фрагменты меню и т.д.), схожие с теми, что используются в операционной системе Mac OS X. Возможно, это означает, что Valve Software планирует запустить Steam и на компьютерах Apple.

Пока что в игротеке Steam представлены только проекты для ОС Windows. Однако партнеры Valve — **EA**, **Take-Two Interactive**, **PopCap Games**, **id Software** и другие — выпускают свои игры и на «Маках». Поэтому версия о скором портировании Steam вполне реалистична.

Вряд ли мы сразу увидим очередь игр для Mac OS. Сначала в очередь встанут издательства.

ПОДРОБНОСТИ

Римские каникулы

ЭЦИО ВЕРНЕТСЯ В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ ASSASSIN'S CREED

Всего за три месяца **Assassin's Creed 2** разошлась тиражом в 8 млн копий, и это только на консолях. Возможно, именно поэтому **Ubisoft** окончательно утвердилась в решении не менять героя и эпоху в третьей части серии. Эцио вернется и отправится в Рим.

Там в совершенстве овладевший своим ремеслом средневековый киллер рассчитывает нанести удар в самое сердце ордена тамплиеров. О деталях римских приключений разработчики пока не рассказывают, зато обещают добавить в Assassin's Creed «инновационный» мультиплеер. Пока официально подтвержден лишь соревновательный режим, в котором игроки охотятся друг на друга, но согласно недавно обнародованной стратегии компании каждый ее новый релиз будет оснащен еще и кооперативом.

Помнится, в прошлом году представители Ubisoft пугали поклонников, что в новой игре главный герой может оказаться женщиной, а сеттингом — Вторая мировая война. К счастью, теперь мы знаем, что это была лишь шутка.

Для убийцы в капюшоне эти красоты — всего лишь поле боя.

В службе цифровой дистрибьюции **Impulse** появилась стратегия **Total Annihilation** с первым дополнением — Core Contingency. Набор стоит $9,99.

АНОНСЫ

Джон Братюня vs. хоровое пение

ЭНТУЗИАСТЫ С ФОРУМА NEOGAF ГОТОВЯТ ПАРОДИЙНЫЙ ШУТЕР

Grimoire Assembly Forge, команда, сформированная из завсегдатаев форумов ***neogaf.com***, решила как следует пройтись по жанровым клише в пародийном шутере **Dudebro — My Shit Is Fucked Up So I Got to Shoot/Slice You 2: It's Straight-Up Dawg Time**. В этом неприлично длинном, да и вообще неприличном названии можно заметить цифру два, хотя первая часть Dudebro никогда не выходила. Авторы объясняют это просто: «Сиквелы всегда круче оригинальных игр — все хардкорные чуваки это знают». Так что цифра там исключительно для красоты.

У игры много общего с Postal. Имя персонажа похоже, концепция такая же неполиткорректная, вид камеры — сверху.

Собственно, вся игра делается по принципу «чтобы круто». На войну с самыми разнообразными негодяями отправится матерый солдафон Джон Дьюдбро (Джон… Братюня?) — круто. Ему будут противостоять торговцы оружием, жрецы вуду, пришельцы, зомби, йети и даже злобные кружки хорового пения — тоже круто. А озвучивает главного героя не кто иной, как Джон Сэйнт Джон — голос Дюка Нюкема. Тут круче уже просто не придумать.

Над Dudebro трудится более 100 добровольцев из США, Европы и Азии. Закончить свое творение они планируют к лету.

ИНТЕРЕСНОСТИ

«Оливер Твист» без хеппи-энда

РАБОТАВШИЙ НА EA ДИЗАЙНЕР ОПУБЛИКОВАЛ КОНЦЕПТ-АРТЫ ОТМЕНЕННЫХ ИГР

В книге Оливер большую часть времени ходил с другим выражением лица.

Художник Росс Дирсли разместил в своем блоге концепт-арты, разработанные им в разное время для проектов **Electronic Arts**. Объединяет рисунки одно печальное обстоятельство — ни одна из игр так и не увидела свет. На страничке ***dearsleyart.blogspot.com*** можно увидеть наметки для перезапуска моторейсинга **Road Rash**, странной игры **Gunhead** (про робота с пушкой вместо головы) и главной мистерии галереи — игры **Oliver Twist**.

Вместе с Оливером и его коллегами-воришками игроку пришлось бы устраивать кражи, лихо скакать по кры-шам и демонстрировать головокружительные акробатические трюки. При этом у персонажа должна была появиться такая важная характеристика, как чувство голода. Остается лишь догадываться, почему идея переноса классического романа Чарльза Диккенса на экран монитора так и не получила развития. А ведь сеттинг намечался колоритный: XIX век, Лондон и одинокий мальчик, мечтающий вырваться из низов криминальной жизни. Может быть, издателям в итоге показалась странной идея превратить самую депрессивную часть романа Диккенса в веселую компьютерную игру. Хотя в практически аналогичной ситуации с **Dante's Inferno** они не спасовали.

ПОДРОБНОСТИ

2K Грабли

В BIOSHOCK 2 ПЕРЕЕХАЛА ЧАСТЬ ПРОБЛЕМ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

Непроходимая для дальтоников мини-игра — не единственная проблема **BioShock 2**. Практически сразу после релиза выяснилось, что **2K Marin** наступила на старые грабли. Игра страдает подхваченной еще в оригинале болезнью «кривого FOV'а». То есть, в переводе с форумного, неправильным отражением поля зрения игрока. Недугу подвержены широкоэкранные мониторы с соотношением сторон 16:9 и 16:10 — выводимая на них игровая картинка чрезмерно растянута по вертикали. Копаться в настройках бессмысленно: как и в случае с первым BioShock, придется ждать патча (к выходу номера он уже должен быть в Сети).

Представители 2K Marin рассыпаются в извинениях, а взбудораженные пользователи тем временем выдвигают новые претензии к PC-релизу. Так, компьютерную версию нельзя проходить с геймпадом — игра откликается только на сигналы клавиатуры и мыши. К сиквелу еще и не припаяна уже ставшая нормой технология сглаживания графики FSAA. Наконец, далеко не каждый склонил к сотрудничеству систему защиты SecuROM — иногда BioShock 2 просто отказывается запускаться. Есть предположение, что гонорары за первую часть сотрудникам 2K Marin выдали садовым инвентарем.

«Эй, под ноги смотри!»

Sony приобрела студию **Media Molecule**, авторов **LittleBigPlanet**.

В Великобритании аддоны к ролевому шутеру **Borderlands** (**The Zombie Island of Doctor Ned** и **Mad Moxxi's Underdome Riot**) будут изданы на диске. Случится это 9 апреля.

ИНДУСТРИЯ

Пиратские страны

НОВОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ESA ВЫЯВИЛО ОЧАГИ ИНТЕРНЕТ-ПИРАТСТВА

«Черная метка» интернет-пиратства, наверное, выглядела бы так.

Организаторы выставки E3 провели исследование, попытавшись выяснить масштабы распространения нелегальных копий игр через интернет. Участниками эксперимента стали 200 проектов и несколько популярных файлообменных порталов. Результаты показали, что в декабре прошлого года количество закачек пиратских копий игр составило почти 10 млн. При этом сотрудники ESA сами признают, что реальный масштаб интернет-пиратства гораздо больше. Просто в ходе одного исследования невозможно охватить все игры и площадки распространения нелегальных копий. Тем не менее эксперимент помог ESA выявить страны, где пиратская продукция пользуется наибольшим спросом. В «черный список» попали Италия, Испания, Франция, Китай, Мексика, Канада и Бразилия. А вот России в этом списке почему-то нет. Почему именно — неизвестно. Вполне возможно, что наша страна просто-напросто вне конкурса.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Игры — не зависимость?

АМЕРИКАНСКИЕ ПСИХИАТРЫ ВНОСЯТ КОРРЕКТУРЫ В КЛАССИФИКАЦИЮ ДУШЕВНЫХ РАССТРОЙСТВ

Пятая редакция «Диагностического и статистического справочника по душевным болезням» за авторством ученых из Американской психиатрической ассоциации готовится к печати. Но станок не начнет работать, пока не будут согласованы все понятия и классификации. Один из незакрытых вопросов — классификация зависимости от компьютерных игр. По ряду предложений, официальной психиатрии США необходимо упразднить подгруппу «Невещественных зависимостей», то есть не связанных с употреблением каких-либо веществ. Как раз в нее входит зависимость от электронных развлечений, а также нездоровая тяга к просаживанию денег в игорных домах. Реформа должна будет обобщить эти и другие «нарушения в контроле импульсов» под вывеской принципиально нового типа болезней, причем к группе «Зависимости» он относиться не будет. Названия для категории еще не придумали, зато ряд следствий из подобной реклассификации уже можно просчитать. С одной стороны, даже глубоко застрявших в виртуальных мирах игроков перестанут ставить на один уровень с наркоманами. А с другой — в общественном сознании жителей США еще больше окрепнет знак равенства между компьютерным и казиношным «игроманом».

Несчастному с этой фотографии из-за «нарушений в контроле импульсов» даже пришлось отдать другу свою копию King's Bounty.

АНОНСЫ

Тропическая политика

ДОПОЛНЕНИЕ К TROPICO 3 ОБЕСПЕЧИТ ИГРОКУ-ДИКТАТОРУ ОТРЯД ПОМОЩНИКОВ

В стратегии **Tropico 3** игрок хоть и выступает диктатором, но от мнения электората все-таки зависит. И тем, у кого отношения с народом никак не складываются, свежеанонсированное дополнение очень пригодится.

Добавка под названием Absolute Power привнесет в игру партию лоялистов, которые будут поддерживать решения правителя, склоняя чашу весов в политической борьбе на его сторону. Еще дополнение добавит десяток новых миссий, новые здания, достопримечательности, а также усовершенствованный интерфейс. Релиз **Tropico 3: Absolute Power** на PC состоится летом этого года.

Хотите построить казино напротив больницы? Партия специально обученных лоялистов вас поддержит.

АНОНСЫ

Обитаемый остров

АВТОР BRAID ПОДЕЛИЛСЯ ИНФОРМАЦИЕЙ О СВОЕМ НОВОМ ПРОЕКТЕ

Обычно если какой-то выдуманный остров называют необитаемым — он в итоге обязательно оказывается обитаемым.

Джонатан Блоу, автор шедеврального платформера **Braid**, готовит новую игру — **The Witness**. Кое-что о ней Джонатан уже рассказал, но первые сведения ставят больше вопросов, чем дают ответов.

Известно, что действие The Witness будет происходить на необитаемом, но богатом на красивые уголки острове. Среди игровых сцен — лабиринт из живой изгороди, студия скульптора, планетарий и док. Также игроки посетят деревенский дом и его утопически живописный дворик — с деревьями, камнями, прудом и почему-то антиутопическим силовым полем по периметру. В ходе своих блужданий пользователь неизбежно задастся примерно такими же вопросами, какими мы задались после прочтения этих фактов. Кто соорудил все эти объекты на необитаемом острове? Куда подевался скульптор? От кого дом защищен заграждением? Что вообще происходит?

Первые данные о The Witness туманны и загадочны, но, возможно, именно такое ощущение и старается вызвать Джонатан Блоу. Игра выйдет в 2011 году.

Prince of Persia: The Forgotten Sands выйдет в Европе на Wii, PS3 и Xbox 360 20 мая. А вот PC-версия может быть отложена до 3 июня.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Бурильный штопор

НЕОБЫЧНЫЕ СУВЕНИРЫ ДЛЯ ФАНАТОВ BIOSHOCK 2

Национальная ассоциация развлекательных коллекционных предметов США анонсировала два тематических сувенира, посвященных **BioShock 2**. К чести мастеров нужно признать, что эти вещицы куда более оригинальны, чем стандартные пластмассовые фигурки героев.

Первый достойный фанатской коллекции экспонат — мягкая игрушка в виде Большого Папочки, примерно 18 см высотой. Не кукольная копия виртуального персонажа, а именно тряпичная поделка вроде той, что можно заметить в руках у Сестрички. Голова игрушки сделана из бейсбольного мяча, а штопор на правой руке символизирует бур. Второй сувенир — 20-сантиметровый шприц EVE Нуро с голубой подсветкой, которая загорается по нажатию кнопки. Обе вещицы можно заказать на ***amazon.com***.

Вместе эти два предмета смотрятся как набор юного шамана вуду.

ИНДУСТРИЯ

Профессия: игровой сценарист

КНИЖНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ОРГАНИЗУЕТ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЛЯ РАБОТЫ С ИГРАМИ

Ни для кого не станет откровением: большинство сценариев компьютерных игр никуда не годится. Даже история феноменально успешного **Call of Duty: Modern Warfare 2** разочаровала многих игроков. Но благодаря новой инициативе книжного издательства **Random House** в обозримом будущем ситуация, возможно, изменится.

В рамках Random House была создана специальная группа, нацеленная на работу в области видеоигр, социальных сетей, мобильных платформ, печатных изданий и фильмов. Планируется, что команда писателей будет сотрудничать с разработчиками игр, создавая сюжеты для их творений. Одним из первых клиентов Random House стала компания **Stardock** — писатели готовят сюжетный контент для ее пошаговой стратегии **Elemental: War of Magic**. Также Random House издаст книгу Elemental: Destiny's Embers, написанную гендиректором Stardock Брэдом Уорделлом. Но это лишь начало: издательство пообещало новые анонсы в ближайшем будущем.

Первое задание сценаристов, прямо скажем, не очень-то воодушевляет.

Последней надеждой поклонников серии может стать разве что покупка бренда каким-нибудь другим издательством.

ИНДУСТРИЯ

Инициатива наказуема

ПОКЛОННИКИ KING'S QUEST ОКАЗАЛИСЬ ВНЕ ЗАКОНА

Activision решила запретить группе фанатов, именующей себя **Phoenix Online Studios**, выпускать любительские продолжения квеста **King's Quest**.

Напомним, что первые созданные фанатами части King's Quest появились еще в 2002 году. Более того, в 2005-м ребятам удалось договориться с владельцами лицензии из **Vivendi**, получив от них письменное разрешение на разработку и выпуск бесплатных версий King's Quest. Условие было одно — требовалось указать, что это любительское, а не официальное продолжение серии.

Но Activision, получив права на King's Quest после слияния с Vivendi, решила положить конец фанатской самодеятельности. При этом сами издатели уже не раз заявляли, что не строят никаких планов, связанных с King's Quest. Это может означать две вещи: либо все-таки строят (очень сомневаемся), либо на некогда культовой серии можно ставить крест.

Microsoft планирует возродить некогда популярный файтинг **Killer Instinct**.

Electronic Arts начинает выпуск видеокомиксов по мотивам **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight**. Их можно посмотреть на официальном сайте игры — ***commandandconquer.com***.

ИНТЕРЕСНОСТИ

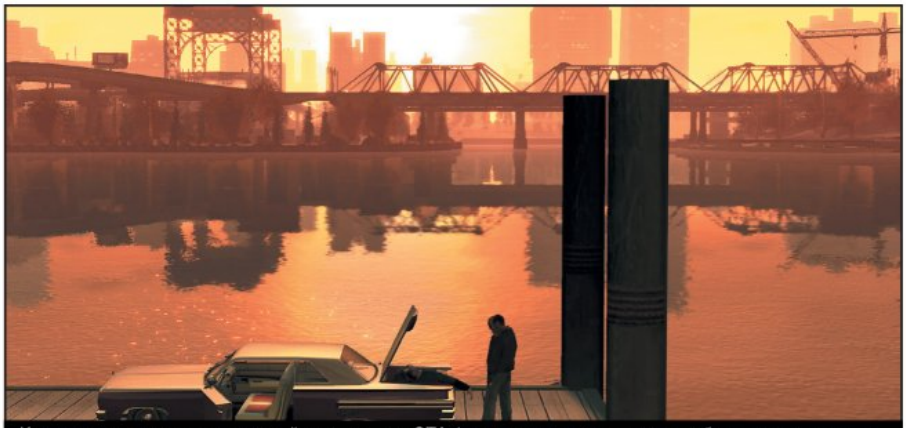
Чужие деньги

СОСТАВЛЕН ПРИМЕРНЫЙ СПИСОК САМЫХ ДОРОГИХ ИГР

Сотрудники портала ***digital-battle.com*** составили список самых дорогих игр в истории индустрии. Символическую десятку возглавляет **Grand Theft Auto 4**, бюджет которой оценивается в $100 млн. От лидера слегка отстает **Gran Turismo 5**. На нее, по данным сайта, уже потратили около $80 млн, но до релиза игры (который еще неизвестно когда состоится) бюджет вполне может вырасти.

Замыкает тройку самых дорогих игр в истории индустрии **Shenmue**, вышедшая на консоли Dreamcast. Правда, $70 млн, вложенных в проект **SEGA**, так и не помогли амбициозной игре завоевать сердца покупателей.

Однако не стоит воспринимать эту информацию как истину в последней инстанции, ведь в список почему-то не вошли **World of Warcraft**, **Call of Duty: Modern Warfare 2** и другие блокбастеры. Представители **Kojima Productions**, увидев **Metal Gear Solid 4** на пятом месте этого чарта, так и вовсе поспешили опровергнуть данные DigitalBattle. По их словам, с бюджетом в $60 млн (а именно столько указано в списке) MGS 4 вышла бы не только на PlayStation 3, но и на других платформах.



Каждая из игр топа кричит о своей дороговизне. GTA 4, например, просто пьянит необъятностью игрового мира.

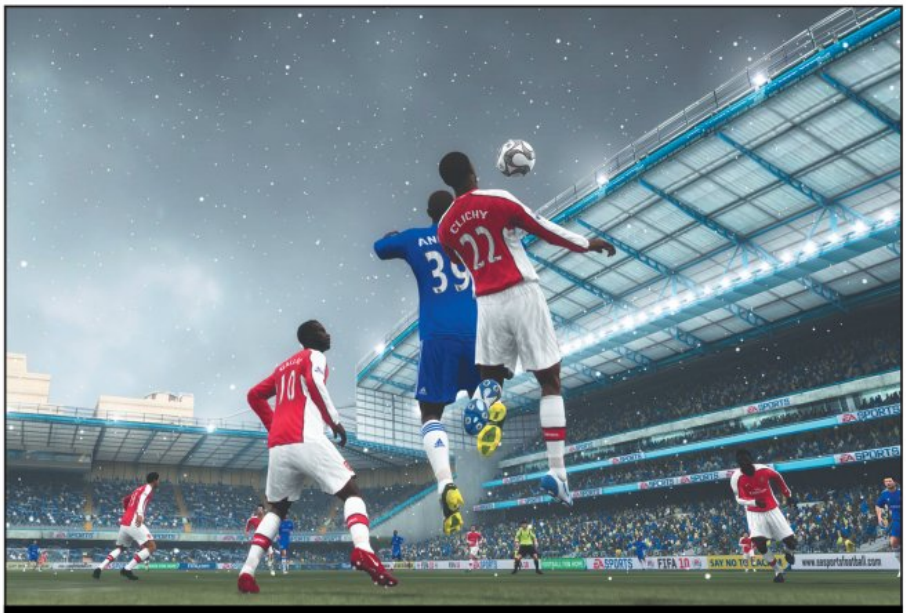
ПОДРОБНОСТИ

Подписка на футбол

В СЕРИЯХ MADDEN NFL И FIFA МОЖЕТ БЫТЬ ВВЕДЕНА АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

EA Sports собирается плотно заняться цифровой дистрибьюцией своих проектов. Об этом глава компании Питер Мур заявил во время выступления перед инвесторами на Morgan Stanley Media & Teleconference.

Мур считает, что спортивные симуляторы будут продаваться через Сеть даже лучше, чем в обычных магазинах. Кроме того, EA Sports рассматривает возможность перевода серий Madden NFL и FIFA на «бизнес-модель с поддержкой подписки». Вероятно, это означает, что издатели собираются брать с пользователей абонентскую плату за доступ к мультиплееру или каким-то дополнительным сетевым сервисам. Пока что фанаты Madden NFL и FIFA могут не беспокоиться. Введение абонентской платы в этих сериях, скорее всего, лишь в долгосрочных планах EA Sports.



Цифровой дистрибьюцией уже никого не удивить, а вот абонентской платой можно даже напугать.

Ubisoft объявила дату выхода стратегии **R.U.S.E.**. Игра поступит в продажу 9 июня.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
13 апреля	**Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**	Сэм Фишер вновь крутит шеи негодяям. На этот раз в поисках убийц своей дочери.	ХИТ
27 апреля	**Dead to Rights: Retribution**	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!».	65%
21 мая	**Split/Second**	Единственная гоночная игра, в которой во время заезда вам на голову может упасть аэродромно-диспетчерская башня.	ХИТ
28 мая	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
28 мая	**Blur**	Боевые гонки, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
Май	**Tropico 3: Absolute Power**	Аддон для Tropico 3 позволит привести к светлому коммунистическому будущему еще десяток тропических островов.	50%
Весна	**Battlefield 1943**	«Оказуаленный» и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	70%
Весна	**Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City**	Оба дополнения для GTA 4 (The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony) доберутся-таки до PC.	ХИТ
Весна	**Greed Corp.**	Гексагональная пошаговая стратегия про кризис перепроизводства. Чтобы победить, придется раскалывать гексы под базой противника и отправлять ее в туманный ад.	70%
Весна	**House M.D.**	Головоломка по мотивам сериала «Доктор Хаус» сама по себе похожа на злую шутку доктора Хауса.	40%
Весна	**Lost Planet 2**	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III.	75%
Весна	**Majesty 2: Трон Ардании**	Первое дополнение для Majesty 2 с новой кампанией из восьми миссий, игровой редактор и ряд улучшений в геймплее и балансе.	70%
Весна	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые.	70%
Весна	**World of Tanks**	Первая MMOG о танках.	60%
Лето	**All Points Bulletin**	MMORPG, из которой выкинули первую «M» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой.	75%
Лето	**Need for Speed: World**	Вторая попытка Electronic Arts перенести Need for Speed в онлайн. Первая, напомним, была неудачная.	70%
Лето	**Prince of Persia: The Forgotten Sands**	Ubisoft на время отложила эксперименты и готовит нам «Принца» в духе The Sands of Time, то есть с акробатикой и перемоткой времени.	ХИТ
Лето	**Singularity**	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любой предмет.	75%
Лето	**Two Worlds 2**	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	50%
Осень	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом.	70%
Осень	**Civilization 5**	Пятая часть знаменитой «Цивилизации» от Сида Мейера.	80%
Осень	**Divinity 2: Flames of Vengeance**	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное.	75%
Осень	**Mafia 2**	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози.	ХИТ
Осень	**Medal of Honor**	Некогда главный конкурент Call of Duty собирается взять реванш.	80%
Осень	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего.	75%
2010	**Jumpgate Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMOG в нашем секторе Галактики.	60%
2010	**StarCraft 2: Wings of Liberty**	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за терранов.	ХИТ

Dead to Rights

Alpha Protocol

Blur

Lost Planet 2

Civilization 5

Divinity 2

Mafia 2

Medal of Honor

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
BlazBlue: Calamity Trigger	Проторенной Street Fighter 4 дорожкой на PC подтянулся BlazBlue, отличный консольный файтинг.	80%
Dragon Age: Origins — Awakening	Первый полноценный аддон для Dragon Age: борьба с нечистью продолжится, но уже с новыми героями, сюжетом, заклинаниями и предметами.	80%
Just Cause 2	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все» — в том числе стрельбу из гранатометов с двух рук.	70%
Prison Break: The Conspiracy	Интерактивная версия «Побега из тюрьмы» позволит взглянуть на события первого, лучшего сезона шоу под другим углом.	55%
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic	Очередной шаг навстречу реализму в симуляции немецкой подводной лодки. Разрешено свободно бродить по субмарине и раздавать приказы.	75%
Shatter	Довольно занятная вариация «Пинбола» переезжает из PSN на PC.	70%
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Шутливая стратегия о проблемах жизни в средневековой Европе.	70%
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	Первый аддон к Dawn of War 2. Добавляет в игру пятую фракцию (космодесантники Хаоса) и 20 новых миссий.	70%

Just Cause 2

Silent Hunter 5

Settlers 7

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Новая игра в серии Red Faction запланирована на март 2011 года.

АНОНСЫ

Под прицелом

ПОЛЯКИ ДЕЛАЮТ ЕЩЕ ОДНУ ИГРУ О СНАЙПЕРЕ

Польская студия **City Interactive** не устает трудиться на ниве разработки второсортных шутеров. Компания анонсировала новый проект — **Sniper: Ghost Warrior**. Список обещаний выглядит солидно. Если верить City Interactive, то нас ждут реалистичная баллистическая модель, нелинейный сюжет и большой выбор миссий — от уничтожения одиночных целей до скрытного проникновения в стан врага и сражений в замкнутых помещениях.

Напомним, что City Interactive однажды уже выпускала игру о снайпере — в 2008 году вышла **Sniper: Art of Victory**, которая с треском провалилась. Хочется надеяться, что разработчики Sniper: Ghost Warrior учтут старые ошибки. Релиз игры на PC и Xbox 360 состоится летом 2010-го.

Для успешного выстрела придется учитывать гравитацию, ветер и собственный пульс.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Не обижайте президентов

НА ТЕРРИТОРИИ ВЕНЕСУЭЛЫ ЗАПРЕЩЕНЫ ЭКШЕНЫ

Теперь за продажу видеоигр в Венесуэле можно сесть в тюрьму. Власти страны решили серьезно бороться с виртуальной жестокостью. В марте вступил в силу закон, согласно которому все, кто занимается ввозом, продажей или распространением игр, содержащих «информацию или изображения, способствующие насилию и применению оружия», могут быть серьезно наказаны. Их ждет крупный штраф и возможность провести от трех до пяти лет в тюрьме.

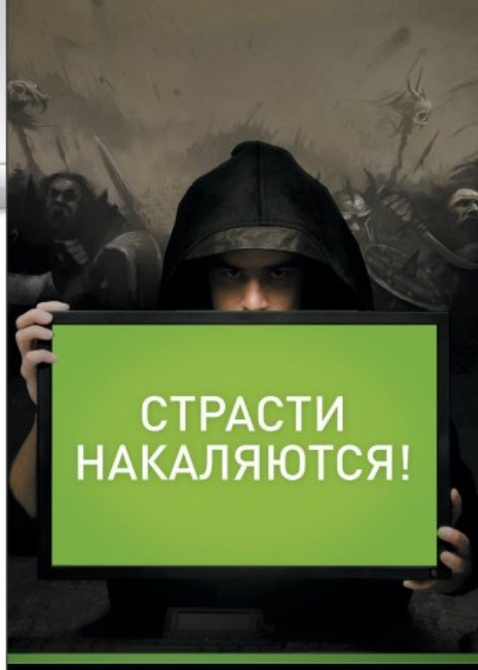
В качестве инициатора столь жестких мер выступил сам президент Венесуэлы — Уго Чавес. Напомним, что одиозного политика буквально взбесил сценарий **Mercenaries 2: World in Flames**, в котором Чавес был представлен в качестве одного из главных злодеев.

Уго Чавес. Президент и невольный антагонист в видеоигре.

Исправляемся

«Игромания» №3/2010

● «Новостной меридиан», стр. 22. В таблице дат выхода игр скриншот из Dark Void по ошибке подписан как скриншот из DiRT 2.



ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ПОБЕДИТЕ ВЫ ИЛИ НЕТ, ВАЖНО, ТО, КАК ВЫ ИГРАЕТЕ.

ВСЕ ВЕРНО! С серией видеокарт ZOTAC GeForce® Вы сможете это благодаря технологии NVIDIA® PhysX®, которая делает игру предельно реалистичной: все выглядят как в жизни, графика – предельно четкая и живая, а потрясающие стерео эффекты в режиме 3D сделают процесс игры незабываемым. эффекты в режиме 3D сделают процесс игры незабываемым.

ZOTAC GeForce® GT 240 AMP! Edition

- Графический процессор NVIDIA® GeForce® GT 240
- Память 512 МБ GDDR5 (128 бит)
- Частоты: ядро 600 МГц /память 4.000 МГц
- DirectX 10.1, OpenGL 3.2
- HDMI, DVI-I (HDCP, Dual Link), VGA
- NVIDIA® CUDA™ & PureVideo® HD

AMP! EDITION

НАСТАИВАЙ НА NVIDIA. ZOTAC It's Time to Play.

ИГРАЙ В ПОЛНУЮ СИЛУ! НАСТАИВАЙ НА NVIDIA™ И ВИДЕОКАРТАХ ZOTAC

www.zotac.com/nsist

©2010 ZOTAC International (MCO) Ltd. Все права защищены. ©2010 NVIDIA Corporation. NVIDIA, логотипы NVIDIA и GeForce являются зарегистрированными торговыми марками корпорации NVIDIA на территории США и других стран. Все права защищены. Прочие торговые марки являются собственностью их владельцев.

Реклама

Fallout: New Vegas

Олег Ставицкий

Fallout возвращается к праотцам

Что? Новая, самостоятельная игра во вселенной Fallout, которая создается авторами оригинальной дилогии.

Где? Лондон, офис Bethesda Softworks.

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Obsidian Entertainment
ПОХОЖЕСТЬ
Fallout 3
The Elder Scrolls 4: Oblivion
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2010 года

«Понимаете, по большому счету ничего ведь не изменилось. Ну да, поменялась форма, способ подачи информации. Но *задача* ролевых игр осталась прежней: рассказать интересную историю в огромном мире, и сделать это так, чтобы игрок мог влиять на нее в любой узловой точке», — говорит Лоуренс Либерти, продюсер **Obsidian Entertainment**. На самом деле изменилось, конечно, все. **Interplay** существует в виде виртуальной компании, чья жизнь, кажется, полностью состоит из судебных разбирательств. **Black Isle Studios** больше нет. **Fallout 3** оказался трехмерным и от первого лица. Информация о том, что Bethesda, нынешние обладатели прав на все продукты, помеченные словом «Fallout», привлекла для создания новой игры в своей постапокалиптической вселенной Obsidian Entertainment, звучит как жестокая шутка.

Для тех, кто не знаком с канонической историей компьютерных игр, поясняем. «Обсидиан» практически полностью составлена из бывших сотрудников Interplay и Black Isle Studios. Крис Авеллон, Фергус Уркхарт — эти люди *придумали* Fallout. Когда Interplay и Black Isle развалились, ключевые сотрудники сформировали Obsidian Entertainment, которая за семь лет своего существования сделала несколько гениальных сиквелов к лучшим ролевым играм этого мира. Речь, конечно, о **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords** и **Neverwinter Nights 2**. Из людей, которые придумывают целые миры, авторы Fallout превратились в тех, кто рассказывает новые истории в уже существующих вселенных. Obsidian трудятся реаниматологами по вызову: приходят, молча распаковывают вещи, работают быстро и чисто. Все попытки Авеллона и Уркхарта сделать что-то свое пока пользуются переменным успехом: ролевая игра по «Чужим» заморожена **SEGA** на неопределенный срок, шпионский триллер **Alpha Protocol** пережил уже несколько переносов.

Двенадцать лет спустя Fallout возвращается в руки своих создателей совсем другой игрой. Полностью трехмерный движок. Другая логика ведения боя и внутренняя архитектура квестов. Но главное осталось прежним — джаз, супермутанты, Братство стали. War never changes.

Because You're Special

Fallout: New Vegas соотносится с Fallout 3 примерно так же, как вторая часть соотно-

Так выглядит окно генерации ролевых параметров персонажа. Обратите внимание на классический американский орнамент.

Это хардкор

Сразу после окончания генерации персонажа New Vegas предложит вам включить специальный Hardcore mode. Положительно ответив на данное предложение, вы попадете в настоящий ролевой хардкор: стимаки будут восстанавливать здоровье постепенно, а не мгновенно; с их помощью нельзя будет вылечить травмы конечностей (для этих целей потребуется специальная докторская сумка). Кроме того, персонаж перестанет быть ходячей черной дырой: появится максимальный вес предметов, которые герой может унести с собой без потери в скорости и сноровке. Наконец, появится понятие дегидрации — оказавшись в пустыне, вы начнете терять жидкость, а вместе с ней и жизненные силы. Поэтому для длительных путешествий придется запасаться питьевой водой.

Hardcore mode можно будет отключить в любой момент, но это, конечно, пораженческий удел слабаков. К тому же, единожды выключив этот режим, вы лишитесь соответствующих achievements.

силась с первой: ключевые моменты на месте, изменились масштаб и внимание к деталям (в большую сторону, разумеется). Bethesda рассматривает New Vegas как новую игру во вселенной — другие враги, сюжет, география, арсенал, другое все. Obsidian изящно отвечают на, безусловно, великое вступление Fallout 3 (помните: рождение — первые шаги — тест на профориентацию — экзамен), вы начинаете New Vegas изуродованным до неузнаваемости курьером, которого коллеги бросили умирать лицом в пыль (впервые в истории серии героем является не житель подземного убежища). Поэтому все последующие стадии — генерация внешнего вида, выбор прошлого, психологический и профессиональный тесты — проходят в кабинете выходившего вас доктора. Он заботливо подставляет зеркальце («смотри, правильно я твою морду собрал?»), предлагает пройти тест Роршаха (аналог GOAT Exam), задает наводящие вопросы и приглашает сформировать базовые ролевые параметры с помощью старинного деревянного агрегата (аналог I am Special). Мелкие отличия начинаются уже тут. Например, выясняется, что значение параметра Guns теперь влияет на владение *всем* оружием в игре, то есть разделения на легкие и тяжелые больше нет.

Когда мы, наконец, определились с собственным прошлым и возможностями, случается знакомство с внешним миром — и тут всех, кто привык к выжженной пустыне Fallout, ждет первый культурный шок. Географически New Vegas помещена в относительно слабо пострадавший во время атомной войны регион, поэтому тут можно увидеть нормальное голубое небо, некоторое подобие зеленой растительности (!) и относительно сохранившуюся архитектуру. New Vegas активно эксплуатирует культурное наследие американского юга: характерный шамкающий говор у каждого встречного, старики в кресле-качалке с надвину-

Ряженный в идиотские очки и парик супермутант — лидер клана, который поднимает всю расу (с помощью гипнотического женского голоса) на смертный бой.

Благодаря пересмотренной боевой системе подобные столкновения больше не означают, что вы через секунду обнаружите собственную голову в кустах.

той на глаза шляпой — в таких декорациях Fallout еще не было.

Постапокалиптическая экскурсия

Но самое интересное случается, когда мы, после сеанса косметической хирургии и соционического типирования, впервые выходим на улицу. Ландшафт New Vegas — это равнина с ключевыми достопримечательностями, которые видно практически с любой точки на открытой местности. Гигантская солнечная электростанция «Гелиос» (охраняется Братством стали), Черная гора (собственно, черная гора, оснащенная радиовышкой, с которой вещает женским голосом повредившийся головой супермутант, ряженый в парик и манерные солнечные очки). Придорожная закусочная в форме исполинского динозавра Динки.

К вящей радости автора данного текста, мы в первую очередь двигаем в сторону солнечной электростанции. В результате ряда решений (одно из которых приводит к тому, что все присутствующие в здании двуногие расчехляют оружие и бросаются в вашу сторону) мы перенаправляем солнечные батареи и получаем под свой непосредственный контроль гигантский орбитальный лазер. Под «непосредственным контролем» тут подразумевается не кат-сцена, а, натурально, физическое управление лазером: наведение, центровка, огонь. И тут Obsidian буднично сообщают, что управление этим лазером остается с вами *до конца игры*. То есть в любой момент можно обратиться к Pip-Boy и выжечь какой-нибудь неугодный населенный пункт адским лучом смерти.

Бей в кость

Боевая система вообще подверглась точечной корректировке. Во-первых, многочисленное рукопашное оружие обрело, наконец, практический смысл: для каждой позиции, от катаны до гольф-клюшки, в Obsidian придумали специальный суперудар, который можно и нужно использовать. Во-вторых, авторы недвусмысленно подталкивают нас к активному маневрированию и стрельбе в реальном времени.

О боевой системе Fallout 3 сложено немало хвалебных речей, но все мы знаем, что провозглашенная ее авторами возможность играть в эту игру как в шутер — это, конечно, была профанация. Без VATS в Fallout 3 было не выкрутиться. В New Vegas эта ситуация оказалась пересмотрена: игра поощряет стрельбу от бедра и сделала в этом направлении несколько уверенных шагов. Так, например, появились супермутанты, которые умеют на некоторое время становиться невидимыми: поймав такого в VATS-прицел, вы обнаружите, что все шансы попаданий равны нулю. Но если вы начнете палить из автомата по полупрозрачной фигуре, то вскоре она грузным мешком мутировавшей плоти обвалится на землю.

Оружие отныне подвергается апгрейдам — их можно покупать и комбинировать. Ничего сверхъестественного: увеличенный магазин, точность, мощность, повышение критического выстрела. Но хорошо прокачанная пушка в умелых руках превращается в настоящее оружие смерти: ловко маневрируя и используя укрытия, сотрудники Obsidian на наших глазах расправились с внушительной группой супермутантов, ни разу не поставив игру на паузу. Ну и, в конце концов, тут будет ручной автомат-гранатомет! Действие этого оружия просто необходимо увидеть в реальном времени.

Светлое ролевое будущее

Не надо, однако, думать, что Obsidian поощряют превращение Fallout 3 в ролевой шутер. RPG-система заметно усложнилась, и это, пожалуй, главная (наряду с переносным орбитальным лазером) причина сыграть в New Vegas.

Серьезные изменения коснулись диалоговой системы. Теперь любая фраза, эффект которой зависит от ваших ролевых параметров, помечена соответствующим словом (например, [Speech]), но это не значит, что вы наверняка сможете предугадать успех ее использования. В зависимости от показателя — скажем, искусства красноречия — доступная фраза будет сформулирована так, что вы сможете догадаться об исходе диалога. Например, если побудительное предложение сформулировано неуверенно («Ну, если захочешь, присое-

Подобные персонажи в New Vegas встречаются не реже, чем, собственно, супермутанты.

Партнерское колесо

Напарники (известный фетиш всех игр Obsidian) по-прежнему играют если не решающую, то как минимум крайне важную роль в Fallout. Для того чтобы облегчить взаимодействие с подчиненными, авторы придумали Companion Wheel — специальный круговой интерфейс, больше всего напоминающий меню выбора фразы в **Mass Effect**. Благодаря Companion Wheel вы можете моментально отдать нужную команду: «не стрелять», «использовать самое лучшее оружие», «прикрывать меня» и, наконец, самое важное — «нести мои вещи».

диняйся ко мне), значит, соответствующий параметр еще недостаточно прокачан.

Тут же появилась внятная система репутации. Ваши взаимоотношения с различными кланами отражаются на понятном графике — это, в общем, не новость. Зато каждый раз, когда вы захотите рекрутировать члена какой-нибудь фракции на свою сторону, выяснится, что исход подобного предложения во многом зависит от вашей репутации. Поэтому соответствующая строчка в диалоговом окне помечена значком [Reputation Check].

■■■

New Vegas — это ни в коем случае не революция, и даже не шаг вперед. Это расширение и развитие заложенного в Fallout 3 потенциала. С Fallout 2 в свое время вышла аналогичная история — сиквел, сделанный на той же технологии, с той же механикой и графикой, в итоге оказался лучше, шире, интереснее и больше оригинала. С New Vegas все случилось кармически правильно: история прошла полный цикл, круг замкнулся, игра вернулась к своим авторам.

Obsidian сделают из Fallout 3 то, чего от него в свое время многие не дождались: запустят сюда свое фирменное внимание к деталям, добавят окружающим колючкам и ржавым остовам контекст, ощущение бесконечно большого и очень важного приключения, сделают так, что Fallout 3 избавится от обидного прозвища «Oblivion с пушками». А заодно личным примером проиллюстрируют открывающий данный текст тезис — хорошая ролевая игра возможна в любых условиях. Была бы история. А их у Fallout не занимать. ■

С верхнего этажа этой милой конструкции можно будет лупцануть орбитальным всепожирающим лазером.

«ИГРОМАНИЯ» УЧАСТВУЕТ В ЗАКРЫТОМ БЕТА-ТЕСТЕ STARCRAFT 2

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

Вовор Хромов Михаил

Что? Сиквел главной онлайн-стратегии всех времен и народов.

ГДЕ? Battle.net.

ЖАНР
RTS
ИЗДАТЕЛЬ
Blizzard
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard
ПОХОЖЕСТЬ
StarCraft
Серия Command & Conquer
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Warcraft 3, как известно, отличался от **Warcraft 2** примерно так же, как карнавал в Рио-де-Жанейро от военного парада в Москве. Это был драматический, колоссальный шаг вперед, **Blizzard** фактически придумали жанр RTS заново: с героями, опытом и прокачкой.

Если вы ждете от **StarCraft 2** чего-то подобного, то спешим разочаровать: судя по бета-версии, сиквел честно следует канонам. Брутальные терраны, мерзкие зерги и интеллигентные протоссы вновь бьются за мир во всем мире, не щадя патронов и когтей. При первом выходе на дело трудно сдержать ностальгические слезы: рабочие деловито ковыряют минералы, над залежами газа клубится зеленоватый дымок, снуют плечистые «маринесы». Пока конкуренты обкатывают рискованные идеи (см., например, **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**, **Supreme Commander 2** и грядущий **C&C 4**), Blizzard смастерили, пожалуй, самую старомодную и консервативную RTS нашего времени.

Агрессивные потомки

Освоить азы легко. Добыл, построил, «родил», напал — после **Dune 2** формула не изменилась. Прелесть игры — в обилии нюансов, благодаря которым война становится похожа на головоломку. Здоровяки-мародеры отпугивают тяжелую технику, но не выдерживают ближнего боя. Рэйвен не несет обычного вооружения, но может поставить стационарную турель или выпустить защитного дрона. Викинг по щелчку превращается из шагающего робота в самолет и обратно... А ведь еще есть обширная коллекция апгрейдов и активируемых вручную умений! Одним словом, настоящий простор для создания и тестирования разнообразных тактик.

В окне статистики пока полно неактивных элементов.

Зараженные постройки временно перестают функционировать.

Тактические приемы

Чтобы встретить игру во всеоружии и не стать мальчиком для битья, возьмите на заметку несколько проверенных тактических приемов

Раш

Неотъемлемой частью StarCraft был и остается раш — стремительная атака, предпринимаемая в первые минуты матча. В сиквеле королями раша стали протоссы. Схема незатейлива: строим двух рабочих, пилон и два гейта. Центральное здание аккумулирует энергию, с помощью которой можно в полтора раза увеличить производительность. Ускоряем обе казармы и немедленно приступаем к тренировке зилотов. «Родив» пятерых, отправляем ударную группу, возводим еще пару пилонов и продолжаем штамповать бойцов.

Запасная база

В арсенале терран хватает экзотики. На некоторых картах имеются закрытые с обеих сторон регионы с минералами. Зачем долбить каменные баррикады? Ведь лучше погрузить рабочих в командный центр и перелететь через преграду! Если поблизости есть башня, мы получим идеальное убежище — соперник даже не догадается о его существовании, и при этом все подступы видны как на ладони.

Данный прием хорош на начальных этапах игры. Самолеты и продвинутые юниты легко засекут расширение, но пока их нет — база в относительной безопасности.

Блокирование

На любую тактику найдется достойный ответ. В StarCraft 2 терраны часто вынуждены играть «от обороны», что не так уж и плохо. Как правило, в стартовую локацию ведет лишь узкий проход. Чтобы не стать жертвой рашера, достаточно заблокировать его, построив рядом казарму и склад (из склада получаются замечательные ворота, ведь его можно в любой момент опустить под землю, а потом вновь поднять). Теперь дрессируем солдат и ждем гостей. Пока глупые зерлинги и зилоты пытаются проковырять дырку в стене, пехотинцы сдают нормативы по стрельбе.

Спам

Так на сленге RTS-игроков называются огромные армии, состоящие из одинаковых юнитов. Удивлены, что в StarCraft 2 нашлось место для столь примитивной тактики? Не спешите с выводами. Чтобы наплодить клонов, придется поднять экономику и проявить недюжинные способности управленца. Спам — отдушина зергов. Если не хочется рисковать, вкладывая все средства в раш зерлингами, сконцентрируйтесь на тараканах, плюющихся ядовитой зеленой дрянью. Их сила в скорости и регенерации. Стоит вывести раненых тварей из боя, и они снова в порядке (недорогой апгрейд позволяет дополнительно укорить процесс выздоровления).

Терранo-зерго-протосский разговорник

StarCraft 2 не прощает расслабленной игры. Нет ничего хуже, если соперник или союзник пытается вести светскую беседу посредством текстового чата, но впадать в другую крайность, полностью игнорируя общение, тоже неправильно. Когда каждая секунда на счету, приходится быть изобретательным, выражая мысли и эмоции в двух-трех буквах.

gl — сокращение от «Good luck!» («Удачи!»). Что-то вроде виртуального рукопожатия, которым обмениваются боксеры перед боем. Вы говорите, что уважаете своего соперника и будете играть честно.

gg — сокращение от «Good game!» («Хорошая игра!»). Проявление вежливости по завершении матча. Вас победили, но вы благодарны оппоненту за полученный опыт.

gw — сокращение от «Good work!» («Хорошая работа!»). Весьма уместный комментарий после того, как вы на пару с союзником раскатали вражескую базу.

ffs — сокращение от «For fuck's sake!» («Что за хрень?»). Противнику удалось вас удивить. Плохой знак.

gf — сокращение от «Get fucked!» («Меня имеют!»). Следующая стадия удивления. Обычно наступает, когда половина базы уничтожена и просить о помощи уже бессмысленно.

omw — сокращение от «On my way!» («Иду на помощь!»). Похоже, напарник решил не бросать вас в беде. Всегда приятно знать, что подмога уже в пути.

ty — сокращение от «Thank you!» («Спасибо!»). Смахнув пот со лба, не забудьте воздать должное своему спасителю. Казалось бы, мелочь, а человеку приятно.

Следующее достоинство StarCraft 2 тоже перешло по наследству. «Фракции» существенно разнятся, но при этом среди них нет явных фаворитов и аутсайдеров. Начинающий игрок наверняка выберет терран. Наши далекие потомки используют примерно те же рода войск, что и современная армия. По горам, по долам безвестных планет маршируют мрачные мужики с автоматами (у каждого за спиной криминальное прошлое), с безопасного расстояния их прикрывают снайперы и гранатометчики, в облаках пыли проносятся багги, вышагивают куроподобные танки-трансформеры... С адским ревом крейсеры летят утюжить укрепления врага. Потом артобстрел и, наконец, штурм — даже через тысячу лет без пехоты не обойтись.

Сила интеллекта

Наши симпатии — на стороне протоссов. Футуристические эльфы предпочитают хитрость грубой силе, хотя в их рядах хватает действительно умелых воинов. Вооруженные двумя светящимися мечами зилоты неподражаемы. Стычка с авангардом терран перерастает в красочный танец с саблями. Льются фонтаны крови, во все стороны летят отрубленные конечности. StarCraft 2 — на удивление жестокая игра, которая благодаря своим брутальным фаталити местами умудряется напоминать Warhammer 40 000: Dawn of War.

Продвинутые юниты внушают уважение. Отряд сверкающих позолотой роботов расправляется с толпой зергов — привет «Звездному десанту» Верховена. Чуть позже на сцене появляются колоссы — боевые машины на тонюсеньких паучьих ножках, без которых нынче не обходится ни одна научно-фантастическая стратегия. Лазерные лучи выжигают целые участки земли, но оставлять такого монстра без присмотра не советуем — слишком дорого он обходится. Если финансы позволяют, стоит вызвать материнский корабль. Разработчики пока не определились, какими талантами наделить флагман межзвездного флота, но, думается, никто не уйдет обиженным.

Протоссы всегда были самой высокотехнологичной расой, и в сиквеле эта ситуация не изменилась: их воины-невидимки проникают в тыл и устраивают там ночь длинных ножей. Если ваша база не оснащена детекторами, то успешный рейд таких скаутов заставит пересмотреть всю тактику. Два тамплиера способны слиться в единое сверхсущество, почти на 100% состоящее из чистой энергии. Несколько таких красавцев легко выкашивают армию, а если дела складываются не совсем удачно, всегда

Чтобы завалить такую махину требуется нечто большее, чем пара тараканов.

можно отступить и восстановиться. Кстати, щитами пользуются все бойцы протоссов.

Теория улья

У зергов свои фокусы — эта раса наиболее сложна для восприятия человеком, пропустившим оригинал. Их база представляет собой живой, пульсирующий организм, построенный на фундаменте из слизи. Центральное здание регулярно исторгает из своего нутра личинки (не больше трех за раз), которые впоследствии мутируют в юнитов и строения.

Ускорить процесс может королева — она разучилась летать, зато исправно кладет яйца. Кем станут ее дети, когда подрастут? Кто-то будет всю жизнь таскать руду, а кто-то дослужится до ультралиска — огромного чудовища с четырьмя смертоносными бивнями. В стане зергов полно знакомых морд. Кроме ультралисков, во славу роя сражаются зерлинги, гидралиски, муталиски. Специально хочется отметить инфестора — мало того что он умеет передвигаться под землей, так еще и стреляет зараженными терранами! Отдельная радость — тоннель, с помощью которого можно мгновенно перебросить отряд в противоположный конец карты. Идея не оригинальна, но в стилистику игры вписалась прекрасно.

Глупо называть StarCraft 2 ремейком. Чем выше гора трупов за спиной, тем больше отличий бросается в глаза. Это скорее удачный пример бережного отношения к традициям. Одни юниты исчезли (особенно жаль огнеметчиков), другие заметно изменились, появились интересные новички. Опыт, полученный в StarCraft, безусловно, пригодится, но не рассчитывайте, что старые уловки позволят обойтись малой кровью.

Лестница в небо

Борьба с AI (в бета-версии уровень сложности намертво закреплен на отметке Very Easy) быстро приедается. Skirmish — как боксерская груша — нужен для отработки навыков. Настоящая игра начинается после выхода в онлайн. По итогам серии отборочных матчей система оценит мастерство и выдаст билет в одну из пяти основных лиг (медную, бронзовую, серебряную, золотую или платиновую; в будущем не исключено появление профессиональной лиги), где соревнуются игроки приблизительно одинакового уровня.

В рамках лиги существует некоторое количество дивизионов по сто человек. Победа приносит очки, и мы поднимаемся вверх по карьерной лестнице. Проигрыш, наоборот, опускает на несколько ступеней. Если дела совсем пло-

Корейский синдром

Анонс самой ожидаемой стратегии последних лет состоялся в Сеуле — столице Южной Кореи. Непосвященному человеку такой шаг может показаться странным, но на самом деле здесь нет ничего необычного. StarCraft в Корее — больше, чем просто игра. Это национальный вид спорта, объект поклонения и вообще важнейшая составляющая жизни. При населении в 50 млн человек в стране продано свыше 4,5 млн копий игры, то есть у каждого десятого корейца, включая женщин и седовласых старцев, в шкафу лежит коробка с соответствующим логотипом.

В Корее существуют два телевизионных канала, которые специализируются на трансляции матчей, а поболеть на «стадион» (многие громкие соревнования проходят в развлекательном комплексе COEX Mall) приходят десятки тысяч фанатов. Популярность приносит хорошие деньги как организаторам, так и киберспортсменам, многие из которых стали состоятельными людьми. Например, ежегодный доход «Императора терран» Лим Е Хвана уже перевалил за $300 000.

Ракеты «земля-воздух» — лучшее средство против надзирателей.

Материнский корабль протоссов атакует вражеский форпост.

хи — придется перейти в более низкую лигу. А тех, кто сумеет пробиться на пьедестал, ждет повышение.

Путь на Battle.net-олимп долог и тернист. Если стратегия для вас — это неспешные медитации с чашкой чая в руке, лучше обойти StarCraft 2 стороной. Тут на счету каждая секунда, бойцы обмениваются ударами, необходимость разрываться между экономикой и войной требует постоянного напряжения. Какой уж тут чай — только клавиатуру зальете.

Не нравится безумный «микроменеджмент», заставляющий щелкать мышью со скоростью пулемета? В киберспорте без него никак. Устали от раша? Учитесь противодействовать ранним атакам. Кстати, для рашеров приготовлен неприятный сюрприз — в ключевых точках карты навалены горы камней и мусора, на уничтожение которых уходит уйма времени. Карты сделаны с умом и вниманием. Авторы не стали отказываться от симметрии, но знание особенностей дарит явные преимущества. Узкие проходы, перепады высот, кусты, скрывающие маневры, смотровые башни (достаточно поставить рядом солдата, и «туман войны» рассеется) — все это нужно использовать себе во благо. Разведка невероятно важна. Узнав, что именно замышляет враг, нетрудно заранее подготовить достойный ответ. StarCraft 2 не поощряет тактику черепахи. Стационарные укрепления слабы, а полностью отгородиться не получится — колоссы и прыгающие юниты преодолеют препятствия, а авиация и вовсе может напасть с любой стороны.

Поражение — не повод биться головой о стол. Неотъемлемую часть игры составляет разбор собственных ошибок. Финальная статистика позволяет в общих чертах прикинуть причины провала, а все реплеи записываются автоматически.

■■■

Это, конечно, только начало. Та игра, за которой мы провели почти месяц, явно будет иметь мало общего с конечным продуктом, который (кажется) все-таки поступит в продажу в этом году. Blizzard не раз пересмотрят баланс, что-то добавят, что-то уберут, однако даже сегодня игра выглядит поразительно цельной и сбалансированной.

Бета-версия также показала, что Blizzard заняты в первую очередь созданием мощного киберспортивного снаряда, а не развлечения для скучающих RTS-энтузиастов. Здесь нет места для долгих раздумий и бессмысленных экспериментов. Чтобы выковать победу, необходима скорость, точность, четкое понимание смысла собственных действий. Идеологически StarCraft 2 близок к шахматам. У новичка, который пытается придумать что-то прямо по ходу игры, попросту нет шансов против того, кто полагается на проверенные тактические схемы.

Все инновации в области сторителлинга и эксперименты с трехмерным перемещением по кораблю — это удел однопользовательской кампании. Безусловно, на нее любопытно будет взглянуть, но все мы понимаем, что StarCraft 2 создается ради истошного вопля «Победа!» в пять утра, ради взятия призового места, ради удовольствия от изобретения собственной тактики. В общем, ради всего того, за что мы так любим «Старкрафт». ■

Затишье перед бурей. Через несколько минут здесь будет целая армия.

ПУСТИ КИНО В СВОЙ ДОМ ВПЕРВЫЕ НА Blu-ray Disc™

РЕКЛАМА

ДОСТОЙНЫЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦАМ FULL-HD ТЕЛЕВИЗОРОВ И BLU-RAY ПЛЕЕРОВ.

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ

© 2010 Двадцатый Век Фокс.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Михаил Лисецкий

ЖАНР Глобальная стратегия

- Издатель
  - Paradox Interactive
- Разработчик
  - Kerberos Productions
- Похожесть
  - Серия Master of Orion
  - Серия Galactic Civilizations
  - Серия Civilization
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры
  - www.kerberos-productions.com

ДАТА ВЫХОДА

Зима 2011 года

SWORD OF THE STARS 2

LORDS OF THE WINTER

Команда **Kerberos Productions** делает игры партизанским способом. Раз в год «церберы» вылезают из своей конуры, чтобы явить миру очередную «ораторию» **Sword of the Stars** (к оригиналу 2006 года вышло 2 аддона: **Born of Blood** и **A Murder of Crows**). И с чувством исполненного перед фанатами долга вновь впадают в спячку.

В ожидании новых вестей о франчайзе, сочетающем трехмерные космические сражения с глобальной экономикой и дипломатией, мы провели шестнадцать месяцев. Очередной сеанс затворничества канадцев подозрительно затянулся. «Игромания» навела справки, и точно: в разработке находится полноценный сиквел 4X-стратегии — **Sword of the Stars 2: The Lords of Winter**. Жанровых революций и новых «X-факторов» не предвидится. Зато нам дадут поиграть за суул'ка — падите ниц, люди, Улей, лииры, тарки, зуулы и морриги!

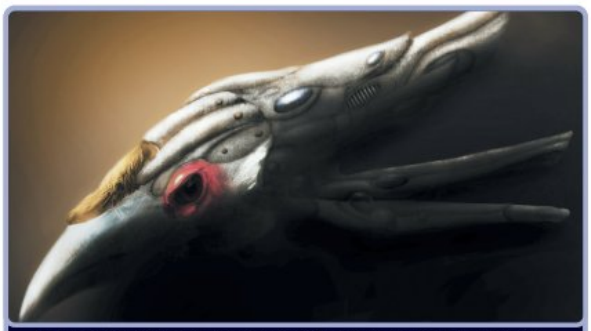
За абракадаброй последнего предложения кроется старый, как Альдебаран, поворот сюжета. Суул'ка — древняя богоподобная раса, выступавшая в прежних SotS-постановках в роли осветителя: сюжетные кампании так или иначе крутились вокруг диверсий, устроенных суул'ка в хозяйском секторе космоса. В продолжении боги станут подвластны мышке, превратившись в шестую сторону конфликта. Но геноцид с дезинтеграцией звездных систем устроить не получится. Разработчики отсылают нас к мифологии лиироов: расе дельфиноподобных существ однажды уже удалось победить суул'ка, так что на легкий старт рассчитывать не приходится.

Тут Kerberos Productions в некоторой степени признают грехи молодости. Центральной проблемой первой части было непредсказуемо ветвящееся древо технологий. Игра слишком вольно бросала кости, и треть всех выдававшихся на руки игрокам исследований определялась случайным образом. Подобный 4X-покер подчас ставил стратегов в самое невыгодное положение: приходилось часто пасовать и «раздавать» игру заново.

Навести порядок в лабораториях — главная задача разработчиков, к решению которой Kerberos уже приступили («уникальные технологические наборы для каждой из рас»). Объявлен и новый тип кораблей: с верфей большой шестерки сойдут «левиафаны» — флагманские гиганты, в разы превосходящие по размеру самые крупные боевые суда из предыдущих игр. Часами колдовать над апгрейдами больших и малых кораблей — отдельное творческое удовольствие, которое обещают сделать максимально удобным и интуитивно понятным. Все та же ставка на милитаризм: основное, чем вы будете заниматься в конструкторе, — навешивать на ваш звездолет плазменное и баллистическое оружие, эмиттеры и фазеры всех мастей, изменять боевой раскрас. Но главное, подходящие калибры уже не придется выбирать методом полевых испытаний — игра больше не страдает недостатком технической информации о вооружении.

■■■

За циклом SotS тянется шлейф сдержанных, если не сказать ругательных, рецензий игровой прессы. Помимо непрозрачной науки разработчиков обвиняют в том, что они никак не доведут до ума графику, что космос в игре ненатуральный, а трехмерность слишком сложная. Однако на этот раз в Kerberos Productions твердо намерены исправиться — разработка идет в размеренном темпе, игра обрастает орнаментом новых деталей, а изживший себя фирменный движок MARS заменен более продвинутой технологией. Впрочем, сердцевина мировоззрения студии — «не навреди», поэтому расстрельных шагов в сторону ждать не приходится. По последним данным, в The Lords of Winter сохранится и спорная 3D-карта, и примитивный менеджмент планет. Насколько жизнеспособна позиция «тех же щей, да погуще влей» в отношении сиквела — узнаем примерно через год. ■



На всякий случай, 4X означает: explore (исследуй), expand (расширяй), exploit (эксплуатируй), exterminate (уничтожай).

Это Лиир — дельфин-телепат.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Интересный сюжетный ход: закулисные властители становятся ограбельной расой. В остальном — сплошная консервативная эволюция.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

- Издатель: Отсутствует
- Разработчик: Джошуа Нюрнбергер
- Похожесть:
  - Blade Runner
  - Beneath a Steel Sky
  - I Have No Mouth and I Must Scream
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.bigbluecup.com/yabb/index.php?topic=35594.0

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2010 года

BORYOKUDAN RUE

Бьемся об заклад, вы не стали ломать голову над тем, что написано тремя сантиметрами выше, и сразу приступили к чтению текста. Напрасно — название того стоит, хотя без должной подготовки выговорить его все же не получится. Разомните челюсть, как следует распойтесь, пожуйте что-нибудь. Теперь медленно окиньте взглядом два таинственных слова и произнесите: «Бо-йо-ку-дон Рю».

Boryokudan Rue — это квест на стыке нуара и киберпанка. Прежде всего, перед нами подчеркнуто кинематографичная история. Сюжет мечется между двумя героями, двумя параллельными рассказами. В центре первого — печальный полицейский Азриэль с таинственным прошлым, который летит на планету Барракус, чтобы помочь бывшему мафиози выйти из состава банды Boryokudan (собственно, слово это переводится как «преступная группировка»; грубо говоря, речь идет о якудза). Вторая история — о потерявшем память пациенте некоего исправительного учреждения, который должен бежать оттуда и вспомнить все.

Интрига обещает быть запредельной: оба рассказа будут идти то параллельно, то пересекаясь и сливаясь воедино, а в определенных ситуациях мы сможем вольно переключаться между двумя героями. Сама же история полна эмоций, печального нуаровского настроения. Ведь это прежде всего хмурый рассказ о прошлом, о воспоминаниях, которые не дают покоя. Азриэль, например, по всем законам жанра, мучим местью и постоянно встречает людей из своей прошлой жизни. На месте и все ключевые нуар-фетиши. «Да, здесь будет джаз, проливной дождь и, возможно, роковая красотка!» — сообщил нам в интервью автор игры Джошуа Нюернбергер. За музыку, кстати, отвечает достаточно известный композитор Натан Ален Пинард, и тот кусочек, что продемонстрировали разработчики, тронул нас до глубины души. Композиции здорово напоминают знаменитый саундтрек Вангелиса к «Бегущему по лезвию».

В игре обещаны 80 локаций и десятки персонажей, но на прохождение уйдет максимум 8 часов.

По своей механике Boryokudan Rue — не чистый квест, а адвенчура с элементами различных жанров. Мы будем активно общаться, исследовать локации, в некоторых моментах нам позволят сделать выбор, который так или иначе повлияет на рассказ. Вместо унылого пиксельхантинга обещаны более активные занятия: проведение допросов с пристрастием, перетаскивание тяжестей и даже торговля. А главное, тут будет экшен. Классическая квестовая дилемма с открыванием двери здесь решается не заунывными мотыляниями в инвентаре, а добрым пинком в район замка. Вместо задушевной беседы с NPC — драка. А взамен робкой кат-сцены с перестрелкой — интерактивное gun-fu, во время которого вам придется отложить мышку и пустить в ход клавиатуру. Герои даже смогут задерживать дыхание для более точного выстрела. Поиск информации в компьютерах, впрочем, тоже будет — куда же без него в киберпанке?

В игре используется модная ныне система сбора ключевых слов (названий и имен), по которым по цепочке можно добраться до ключевых сведений. По сути это будет работать как дополнительный инвентарь со словами вместо бесконечных ведер, веревок и ломиков.

Одним словом, уже в самое ближайшее время нас ждет очень старомодное, но крайне эмоциональное, насыщенное приключение: с картинкой, напоминающей о старых классических квестах, музыкой, полной космической грусти, и проливным дождем, под шум которого двое печальных мужчин ищут примирения с собой и своим прошлым. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Волнующий коктейль из киберпанка, нуара, экшена, стареньокой графики и фантастически красивой музыки.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

www.metro2033.ru

METRO 2033™

РЕКЛАМА

© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

www.akella.com

© 2010 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка - support@akella.com (495) 710-8066 (будни), оптовая продажа: Москва, (495) 710-7848, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 255-73-91, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383) 354-87-75 akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru

Акелла

Александр Башкиров

ЖАНР Экшен

- Издатель: THQ
- Разработчик: Relic Entertainment
- Похожесть: Серия Gears of War; Darksiders; Space Hulk
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.spacemarine.com

ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

WARHAMMER 40 000

SPACE MARINE

Если не считать классического тактического шутера **Space Hulk** (1993) и совершенно проходного FPS **Fire Warrior** (2003), во вселенной Warhammer 40 000 не было сделано ни одной нестратегической игры. Ванкуверская **Relic Entertainment**, разрабатывающая эту лицензию с 2004 года, выпустила RTS **Warhammer 40 000: Dawn of War**, три аддона к ней и (в прошлом году) **Dawn of War 2**. Компания известна своими стратегическими сериями (**Homeworld**, **Company of Heroes**) и за всю историю занималась только одним консольным экшеном — **The Outfit** для Xbox 360. Так что ничто не предвещало, что следующая игра Relic окажется не RTS, а экшеном в стиле **Gears of War**... только с настоящими космическими десантниками, вооруженными болтерами и цепными мечами.

Конкретной информации о **Warhammer 40 000: Space Marine** пока мало. Мы играем за одного из четверки космодесантников, отбивающих имперскую фабричную планету у миллиона орков. Орки носят очки-консервы, шипастые доспехи и дерутся боевыми молотами. Десантники рубят орочьи головы пиломечами и, прыгая на джетпаках, смачно обрушиваются в гущу врагов.

Орков очень-очень много, но они поголовно используют оружие ближнего боя. Хотя в настольной игре все не совсем так.

Вид на мрачное будущее — из-за плеча десантника, в точности как в Gears of War. В продемонстрированном нам геймплейном ролике мелькает как минимум один карнифекс — крупный и злобный представитель расы тиранидов, так что, помимо людей и орков, в игре могут объявиться и другие биологические виды. Со стороны десантников происходящее оживляет участие тяжелых шагающих боевых машин-титанов, которыми можно будет управлять. Со стороны орков — забронированные и обвешанные оружием нобы и варбоссы (орки тоже не брезгуют экзоскелетами).

Десантники облачены в сине-золотые доспехи ультрамаринов, но разработчики подчеркивают, что в финальном варианте игры герои могут и не принадлежать к этому элитному ордену. Relic уделяет много внимания мультиплееру — хотя многопользовательский режим официально еще не объявлен, кооператив на четыре человека напрашивается сам собой, как и свирепый дефматч с участием орков и десантников, а также особые режимы игры с гордым водружением на чекпойнте штандарта родного клана или ордена.

Обещаны и некие ролевые элементы: будут очки опыта, три параметра, по которым персонаж будет расти, слоты для установки разных видов оружия, брони и полезных бонусов.

Игра использует собственноручно разработанный Relic движок Phoenix — технически ничего особенного, но качество, количество и детализация одновременно присутствующих на поле боя моделей выдает в разработчиках хардкорных фанатов франчайза. Эту игру явно делали люди, у которых на каждом мониторе в офисе стоит фигурка ультрамарина, а вестибюль украшает трехметровая статуя бессмертного Бога-Императора.

■ ■ ■

PC-версия Space Marine пока не заявлена, но с трудом верится, что Relic посмеют предать хардкорных фанатов вселенной. Разработкой занимается специально сформированная команда — с ее творчеством мы не знакомы, и пока не можем сказать, насколько экшен будет управляемым, сложным и играбельным в мультиплеере... но уже ясно, что игра будет сделана с тем же вниманием к деталям, что и стратегические игры по лицензии. Другого от Relic ждать не приходится. ■

После 2006 года использование цепного меча в ближнем бою уже не вызывает такого детского восторга... мы слишком привыкли к этому оружию в Gears of War.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первый экшен из жизни космических десантников с 1993 года. Долгожданная возможность самому погибнуть за Императора, а не отправлять на смерть других.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

РЕКЛАМА

"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "BD" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. God of War III ©2010 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. "God of War" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. Broadband Internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

Игорь Асанов
RS@IGROMANIA.RU

WRC

ЖАНР Автосимулятор

- **Издатель**: Black Bean
- **Разработчик**: Milestone
- **Похожесть**:
  - Серия Colin McRae Rally
  - Richard Burns Rally
  - Collin McRae DiRT
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Сайт игры**: Нет

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2010 года

Камбэки такого масштаба нечасто случаются даже в других, менее консервативных жанрах: этой осенью на PC (а заодно и всех современных консолях) появится первая официальная игра чемпионата мира по ралли (WRC) со времен… **Colin McRae Rally** 1998 года!

Много лет подряд лицензия на создание игр по WRC принадлежала Sony, которая в конце концов сама утратила к ней интерес и не выпускала ничего нового с 2005 года, когда на PS2 вышла **WRC: Rally Evolved** (впоследствии ее разработчики переключились на **MotorStorm**). Поэтому все раллийные симуляторы, выходящие за последние лет пять, оставляли стойкое ощущение «чего-то не того»: если даже хардкорный **Richard Burns Rally** предлагал стандартные машины группы N (сильно уступающие по скорости специально подготовленным монстрам WRC) в вымышленных раскрасках, то что уж говорить о продукции **Codemasters**, которые с этим традиционно не заморачивались.

Поэтому сам факт появления лицензированной игры ценен хотя бы тем, что теперь каждая канава и сугроб на раллийных трассах будут соответствовать действительности, а вместо надоевших Subaru и Mitsubishi по ним поедут заводские машины Ford и Citroen. И пускай игра анонсирована далеко не в самый лучший период истории чемпионата (за последние годы WRC растерял большую часть автопроизводителей и превратился фактически в театр одного актера — Себастьян Леб и Citroen уже который год выигрывают все подряд), но даже с нынешним набором машин и этапов он остается самым сильным из всех раллийных первенств. Молодой конкурент IRC (International Rally Challenge), где ездят менее мощные машины S2000 и гораздо менее именитые пилоты, пока еще не набрал нужной силы и популярности.

По неизвестным нам причинам организаторы WRC доверили лицензию итальянскому тандему **Black Bean/Milestone**, редкая игра которого получала в «Игромании» за последнее время больше шести баллов. В плане бюджета, технологий, да и общей культуры производства им нечего противопоставить тем же Sony и Codemasters. За новых разработчиков говорит только их богатый опыт в создании гоночных игр — начинали Milestone в 1996 году с очень красивой для того времени раллийной аркады **Screamer**. И хотя последние восемь лет итальянцы откровенно били баклуши, энтузиазм, с которым они подходят к созданию **WRC** (ко времени релиза название еще может измениться), внушает уважение. WRC вполне может стать их обратным билетом в высшую гоночную лигу.

Разработчики не ограничиваются простым фиксированием GPS-координат трасс и фотографированием машин-участников — они привлекли к проекту голландцев **iOpener**, которые разрабатывают технологию «гонок в реальном времени» и о которых мы подробно рассказывали вам в превью симбиновской **Real Time Racing**.

Единственный настоящий скриншот из игры, в котором за тоннами фотошопа сложно разглядеть что-то настоящее.

Поэтому пока что предлагаем полюбоваться на официальный концепт-арт.

■■■

WRC станет второй игрой, поддерживающей iOpener Enabled. Суть этой технологии в том, чтобы позволить игрокам соревноваться не с абстрактными ботами или друзьями в мультиплеере, а с реальными профессионалами, результаты которых можно будет загрузить в игру. Но для нас с вами это означает прежде всего настоящие, длинные (по 20-30 км) спецучастки, на прохождение которых будет уходить по 10-20 минут (вместо 2-3 в **Colin McRae DiRT 2**), и реалистичные характеристики машин. Ведь в противном случае весь смысл соревнования с настоящими Себастьяном Лебом или Кими Райконеном просто улетучивается — какое удовольствие обгонять чемпиона, если вы выступаете на совершенно разных машинах? Проверить это мы сможем уже осенью, ну а до этого наверняка еще не раз вернемся к игре на наших страницах — следите за новостями. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первый за много лет официальный симулятор WRC может оказаться чем угодно, но ждать его от этого не менее интересно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

реклама

Razer™

Naga™

MMOG Laser Gaming Mouse

Стань Имба

Лазерный сенсор 5600dpi Razer Precision™ 3.5G
Время отклика 1мс / Частота опроса 1000Гц Ultrapolling™
17 MMO-оптимизированных кнопок (включая 12 под большим пальцем)
Максимальная скорость отслеживания 200 дюймов в секунду
Дополнительные аддоны для MMO игр (World of Warcraft™, Warhammer Online™)
Неограниченное количество профилей раскладок в аддонах для персонажей

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600dpi

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

for gamers. by gamers.™

www.razerzone.ru

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

ETHAN 2068

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: 10th Art Studio
- Похожесть: Blade Runner, Culpa Innata
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.10thart.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2010 года

На соседних страницах вы можете прочитать об игре **Boryokudan Rue**, необычной авторской адвенчуре в стиле киберпанк-нуар, которую в одиночку делает американский студент Джошуа Нюернбергер. А в это же время где-то в Италии **10th Art Studio** разрабатывает другое киберпанк-нуар-приключение — **Ethan 2068**. Правда, тут все посолиднее. Проект претендует не на лавры Independent Games Festival, а скорее на голливудские подмостки.

Оно и понятно: в 10th Art Studio собрались очень амбициозные люди во главе с художественным руководителем Фабрицио Фиорентино, совсем недавно рисовавшим для **Marvel** и **DC Comics**. Помимо лучших итальянских художников, здесь работают профессиональные сценаристы, аниматоры и музыканты; есть даже собственная студия, где известный композитор Рикардо Бароне специально для Ethan 2068 записывает большой симфонический саундтрек. Итальянцы работают не только на игровую, но и на киноиндустрию: собственно, Ethan 2068 родился как сценарий будущего фильма, и только потом его превратили в видеоигру. Впрочем, по сути это и есть интерактивный фильм, для которого снимут минимум полчаса кинороликов, а два десятка профессиональных актеров запишут свои движения и голоса. Ориентиры у этого кино предсказуемые: это, с одной стороны, классика киберпанка «Джонни Мнемоник», а с другой — нуар-классика «Мальтийский сокол» и «Касабланка» с Хампфри Богартом. В центре повествования — судьба одинокого мужчины с грустными глазами, циничным юмором и второй стадией алкоголизма.

«Главный герой Этан когда-то был известным музыкантом, но потом у него погибла жена, он ушел в запой и постепенно опустился почти на самое дно, превратившись в депрессивного мизантропа», — радостно сообщил нам глава 10th Art Studio Джандоменико Маглионе.

Этан живет в соответствующей настроению обстановке: в Будапеште, превращенном в будущем в мрачную Зону для асоциальных элементов, которую сами авторы называют OZ (или Over-Zone). Единственный друг Этана — Флориан, его полная противоположность. Видимо, он и заставит нашего печального героя взбодриться и попытаться что-то изменить в своей жизни. Этану предстоит пройти тяжелый путь: встретить роковую женщину (нуар без нее — как аниме без трехметровой фиолетовой прически), поплутать в лабиринтах памяти, примириться с потерянными чувствами, вновь найти себя, а заодно и повод, чтобы жить дальше.

Эта история будет нелинейной: предусмотрено два сюжетных окончания, свободное перемещение между локациями, диалоги с дихотомическим ветвлением. По механике Ethan 2068 — классическое point & click приключение, но поиск предметов и заковыристые пазлы в стиле **Myst** тут сведены к минимуму. Зато будет несколько мини-игр (куда же без хакерского взлома систем безопасности, которое, к слову, будет проходить в виртуальной реальности!) и даже парочка стелс-эпизодов, где неосмотрительность Этана может привести к его преждевременной кончине не от цирроза печени, а от рук бдительных охранников.

■■■

Конечно, Ethan 2068 полон пыльных нуар и киберпанк-штампов. Но это как раз те жанры, где повторение одних и тех же тем приравнено к медитации и является чуть ли не залогом успеха. Это как в двадцатый раз пересматривать «Бегущий по лезвию» под виски Jim Beane, пуская пьяные слезы на словах Рутгера Хауэра «like tears in rain»: ничего нового, конечно, зато эмоций — выше крыши. Хватит ли итальянцам амбиций, профессионализма и симфонического саундтрека, чтобы вызывать такие же чувства, — узнаем уже в конце этого года. ■

Итальянцы придумали уникальный Ca.Gi.Ca.-интерфейс: это большая комната, где хранятся не только предметы, но и эмоции, чувства, интуиции, воспоминания героя. Авторы уверяют, что это позволит отойти от привычной формулы «взять предмет-использовать-пройти дальше».

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная неонуар-история о пьющем мужчине и его тяжелых отношениях со своим прошлым. Симфонический оркестр прилагается.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

РЕКЛАМА

18
www.pegi.info

ТВОЁ РЕШЕНИЕ ИЗМЕНИТ ВСЁ

HEAVY RAIN

ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.

Город охвачен страхом. Неуловимый маньяк помечает свои жертвы птицами-оригами. Полиция бессильна. Вы сыграете за четырех ключевых персонажей одной истории. Каждое решение повлияет на сюжет, каждое действие повлечет непредсказуемые последствия. В любом случае, за сделанный выбор придется платить. Heavy Rain – не просто игра, это настоящая интерактивная драма.

ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION 3.

ПЕРЕГОВОРЫ

АГРЕССИЯ

БЕЗРАЗЛИЧИЕ

СКРЫТНОСТЬ

RS@KROMANIA.RU

Жанр
Слэшер-сказка

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Ubisoft Montreal

Похожесть
Серия Prince of Persia
Серия Assassin's Creed
Darksiders (Xbox 360)

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
prince-of-persia.us.ubi.com

Дата выхода
18 мая 2010 года

Александр Башкиров

Prince of Persia
The Forgotten Sands

Чтобы понять место **Prince of Persia: The Forgotten Sands** в истории игр про Принца, стоит взглянуть на нашу врезку (или любой из предыдущих материалов про эту игру). Напомним ключевые моменты: The Forgotten Sands делают разработчики **Prince of Persia: The Sands of Time** из **Ubisoft Montreal**, но без участия Джордана Мехнера; события сиквелов The Sands of Time и вышедшего в 2008 году ремейка **Prince of Persia** игнорируются; в игре будут использоваться не только придуманные Мехнером фехтование, акробатика и обратная перемотка времени, но и управление природными стихиями. По словам продюсера проекта Грэма Дженнингса, новая игра про Принца не имеет отношения к фильму «Принц Персии: Пески времени», разве что дата релиза The Forgotten Sands совпадает с датой выхода картины.

Принц без имени

Эти проекты объединяет только то, что действие фильма происходит во вселенной игрового франчайза Prince of Persia, придуманного Ubisoft. И франчайз, и кино построены по мотивам оригинального материала Джордана Мехнера, но больше разработчиков с ним ничего не связывает. Принц из The Forgotten Sands — не трехмерный Джейк Джилленхол, а тот же самый герой, которым мы управляли в The Sands of Time, **Warrior Within** и **The Two Thrones**.

Хотя Мехнер с киношниками зачем-то придумали Принцу имя Дастан, продюсер особо подчеркивает, что в игре Принц останется безымянным. «В оригинальном Prince of Persia мы так и не узнали, как зовут главного героя, и это стало традицией серии. Для нас этот персонаж всегда был и останется Принцем. Сюжет The Forgotten Sands построен на предпосылках нашей трехмерной трилогии, в игре мы раскрываем многие тайны этой

В The Forgotten Sands у Принца враги делятся на больших (ростом в 7 метров) и... эпических (40 метров).

вселенной, но имя Принца так и останется загадкой!»

Маленький Принц

В The Forgotten Sands нам расскажут, чем занимался герой после The Sands of Time, но до событий Warrior Within. «После приключений в царстве Азад Принц отправляется навестить своего брата Малика, — начинает Дженнингс тоном доброго сказочника. — Замок брата осаждают враги, внешние стены уже разрушены, и Малик использует древний медальон, чтобы натравить на врагов Песчаную армию». Как и в случае с Песками времени, ни к чему хорошему это не приводит: Песчаная армия превращает всех обитателей дворца в статуи. Принцу придется в одиночку победить ее, используя свои знаменитые приемы — акробатику, фехтование и умение манипулировать временем.

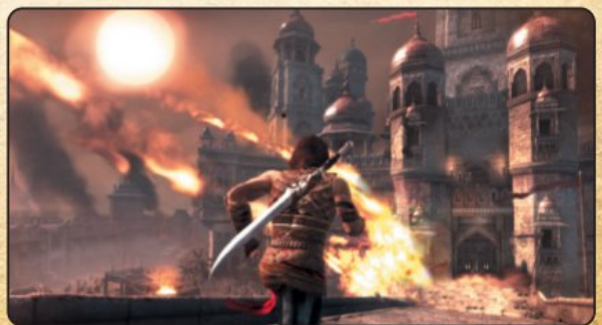
Эстетика «Принца» всегда неуловимо напоминала фильм «Седьмое путешествие Синдбада». Вот только скелетов не хватало...

Знакомых персонажей (вроде индийской принцессы Фары) мы в The Forgotten Sands не встретим — но Принцу обещают дать новых союзников. «Я думаю, любому человеку, у которого есть старший брат, взаимоотношения Принца и Малика покажутся знакомыми. Принц любит брата за смелость и прочие положительные качества, хотя действия Малика и лежат в основе всех игровых проблем», — объясняет Грэм.

Царство Малика — оазис, в котором очень много воды. Вода посреди пустыни, как можно догадаться, — очень ценный ресурс. Вновь слово Грэму: «Если взять реальные исторические примеры, то многие правители нарочито демонстрировали свое богатство, сооружая гигантские крепости. Людовик XIII, к примеру, выстроил Версаль. Малик от этих деятелей ничем не отличается». Его оазис спроектирован так, чтобы всем было видно, сколько у него лишней воды — сплошные сады, фонтаны и водопады.

По словам разработчиков, они вдохновлялись постисламской иранской архитектурой — большие купола, арабески, складчатые своды... Из всего этого получаются отличные акробатические трассы, ну а настенная живопись делает уровни красочными и реалистичными. Экстерьер тоже интересный — минареты, сады, террасы.

После фокусов с водопадами обычные смертельные ловушки кажутся совершенно нестрашными.



Постисламская архитектура в The Forgotten Sands страдает от разнообразных апокалиптических событий.

В The Sands of Time на такие детали можно было только намекнуть, но на современных консолях и PC можно без каких-либо условностей показать игроку все эти красоты.

Последний день Персии

В Prince of Persia 2008 года Принцу в боях и в акробатической деятельности помогала спутница (любимая многими Элика). В The Forgotten Sands NPC будут, но драться, прыгать и использовать магию Принцу придется самостоятельно. Все акробатические приемы позаимствованы из The Sands of Time — бег по стенам, прыжки с отталкиванием от стен.

Уровни The Forgotten Sands состоят из огромных залов, в каждом из которых придется остановиться, внимательно оглядеться и постараться понять, что нужно сделать для того, чтобы выбраться из комнаты. Перед нами классический Prince of Persia — последовательность пазлов, для решения которых нужно прыгать и драться. В каждом зале масса мелких деталей, например всюду стоят песчаные статуи бывших обитателей замка, и по положению этих фигур можно понять, что творилось в комнате, когда произошла катастрофа.

The Forgotten Sands использует движок Anvil личной разработки Ubisoft Montreal. С помощью него можно создавать действительно эпические батальные сцены. В боях будут участвовать до 50 врагов одновременно. Чтобы всем этим можно было управлять, разработчики заточили боевую систему The Forgotten Sands для сражений среди толпы. Поскольку врагов очень много, сквозь эту армию нельзя просто прорубиться. В бою вам все время придется двигаться, отбиваться от неприятеля, используя фехтовальные навыки Принца, совершая откаты и вовремя пиная врагов ногами.

Возможности поставить блок попросту не будет — разработчики твердо намерены раскрыть весь акробатический потенциал своего героя именно в битвах. Чтобы наносить повреждения сразу нескольким оппонентам, введено специальное движение «Смерч мечей» — вертясь как волчок, Принц будет ранить всех окружающих. Поскольку огневого прикрытия в лице Фары или Элики больше нет, удаленные атаки герой также будет совершать сам — прицельно и в прыжке.

В пустыне чахлой и скупой...

Разработчики отдельно отмечают, что в игре больше не будет места неуместной гипертрофированной жестокости из Warrior Within и Two Thrones. Главные противники — бескровные скелеты, а основное оружие — не смертельные приемы, а магия.

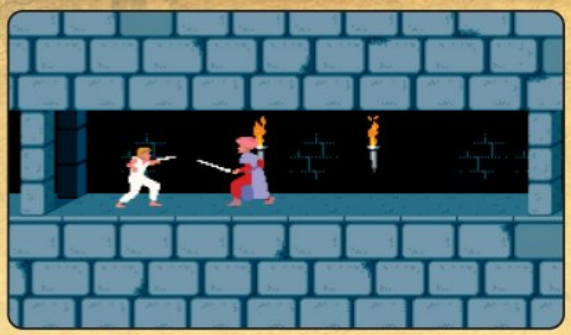
Принц управляет силами воды, огня, ветра и земли. Использовать каждую стихию можно ограниченное количество раз; чтобы восстановить эти силы, придется убивать врагов (как и в The Sands of Time). Главное нововведение — система апгрейдов. За убийство врагов Принц будет получать очки опыта, с помощью которых сможет нараци-

Чем больше вокруг врагов, тем агрессивнее придется пинаться.

Если простой заморозки времени и бега по стенам вам мало, то впереди еще бой со скелетами.

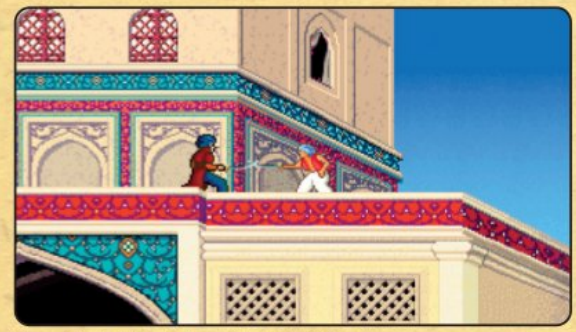
С Принцем сквозь века

Краткая история Prince of Persia, не считая спин-оффов и мелких ремейков



Prince of Persia (1989)
Личный проект Джордана Мехнера, который до сих пор можно смело ставить рядом с любой современной игрой. Самый лучший «Принц».

Prince of Persia: The Sands of Time (2003)
Триумфальное возвращение Мехнера (в соавторстве с Ubisoft Montreal) к жанру платформера. Самый лучший трехмерный «Принц».



Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1994)
Запоздалый сиквел — больше бэкграундов, акробатики, фехтования... Самый малоизвестный «Принц».

Prince of Persia: Warrior Within (2004) и Prince of Persia: The Two Thrones (2005)
Спешно сделанные и очень похожие друг на друга сиквелы The Sands of Time, разработчики которых сделали все, чтобы довести оригинальную концепцию Мехнера до полной неиграбельности. Самые ненужные «Принцы».

Prince of Persia 3D (1999)
Робкая попытка добавить к Prince of Persia лишнее измерение, предпринятая Red Orb Entertainment. Самый ужасный «Принц».

Prince of Persia (2008)
Перезапуск трехмерного Prince of Persia без управления временем — лучше Prince of Persia 3D, но гораздо хуже The Sands of Time. Самый свежий «Принц».

Внизу, очевидно, постелен батут — разработчики клянутся, что игра не жестокая!

Видите, струи воды замерзли одновременно? Очевидно, механика будет заточена под одну-единственную кнопку.

вать мощность каждой стихийной сверхспособности.

Использование сил природы тесно связано с акробатикой. В замке много фонтанов и прочих водяных украшений — можно заморозить водопад, пробежать по образовавшейся стене и запрыгнуть на отдаленную платформу. Но это самое простое решение. В другом зале придется остановить водопад, пробежать по нему, пустить воду, проскочить сквозь второй водопад и снова остановить воду, чтобы можно было забраться вверх по сталагмиту, который всего секунду назад был одним из пафосных фонтанов Малика. Если попытаться охарактеризовать механику нового «Принца» в жанровых терминах, то нас, похоже, ждет трехмерный платформер, где мы сами вольны задавать поведение платформ!

Все эти возможности перед Принцем открывает только одна из стихий — а ведь разные силы природы еще можно будет использовать в комбинациях! Чтобы пройти The Forgotten Sands, вам придется продемонстрировать высочайший уровень волшебно-акробатического пилотажа. Плюс ко всему в игре останутся замедление, остановка, обратная перемотка и ускорение времени из The Sands of Time.

■■■

Собственно, вопрос у нас остался только один — насколько удобно будет управлять всем этим диким набором способностей? Интуитивное управление — это замечательно, но во время бега по стене достаточно трудно использовать обычный прыжок с отталкиванием, не говоря уже о фокусах со временем и четырьмя стихиями в различных комбинациях. Ну и фехтование — ни одна игра после The Sands of Time не смогла сделать бои красивыми, плавными и легко управляемыми (а на Принца ведь никогда еще не наваливалось 50 монстров сразу). Ответить на этот вопрос мы сможем, только лично подержавшись за нового Prince of Persia. А все остальное в проекте нам нравится. Больше всего радует то, что «Принца» в кои-то веки не пытаются перезагрузить с нуля, а, наоборот, стремятся использовать все лучшие наработки серии. ■

Будем ждать?

Грандиозный трехмерный Принц, в котором можно останавливать водопады и драться со скелетами, а под ногами не путаются спутницы-принцессы.

Процент готовности: 85%

METRO 2033

ОПАСАЙТЕСЬ БУДУЩЕГО

КОМПЛЕКТ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ
Xbox 360 Arcade + Metro 2033

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ
Только в магазинах М.видео

Включает:
- набор открыток с уникальными иллюстрациями
- код для получения дополнительного оружия
- полную версию игры для Xbox 360

Реклама

WWW.METRO2033GAME.COM

16 www.pegi.info

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

XBOX 360

GAMES

THQ

© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен

Издатель
Activision

Разработчик
High Moon Studios

Похожесть
Transformers: The Game
Transformers: Revenge of the Fallen — The Game
Transformers Armada: Prelude to Energon

Мультиплеер
Интернет

Дата выхода
2010 год

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

Илья Янович

«Трансформеры» — вселенная, по которой, кажется, очень просто сделать хорошую игру. Есть взрывы, большие пушки и роботы, которые умеют превращаться в страшно подумать что — значит, в игре должны постоянно биться друг о друга железки, а каждые пять секунд что-то будет взлетать на воздух. Идеальный материал. Но игровым «Трансформерам» хронически не везло, начиная от жутких аркад с NES и заканчивая двумя плохими экшенами по фильмам Майкла Бэя. Последняя более-менее приличная игра про роботов вышла шесть лет назад на PS2, и называлась она **Transformers Armada: Prelude to Energon**.

Помощь неожиданно пришла от **Activision**, у которой игры по лицензии стабильно получаются не ахти. Но, видимо, проснулась совесть. Сначала Бобби Котик заявил, что все игры по Spider-Man, которые они выпустили за последние пять лет, плохие, так что он полностью согласен с журналистами, втоптавшими их в грязь. А теперь вот оказалось, что их **Transformers: War for Cybertron** вполне могут оказаться приличной игрой.

Игрушечные роботы

Но убедительней тут смотрится не засуетившийся издатель, а студия-разработчик. Авторы — High Moon Studios, выпустившие в 2005 году фантастический вестерн **Darkwatch** на PS2 и Xbox, а через три года — **Bourne Conspiracy** по понятно каким произведениям Роберта Ладлэма. Лучшего кандидата в разработчики и не придумаешь: с одной стороны, на счету этих людей два качественных, зрелищных экшена, с другой — они еще достаточно молодые и голодные, чтобы просто делать «весело и со взрывами», а не накручивать каких-нибудь ненужных «открытых миров».

С точки зрения стиля и сюжета все тоже, кажется, сошлось идеально. Во-первых, артдирекшен тут предельно далек от фильмов Майкла Бэя: разработчики плотно сотрудничают с Hasbro, компанией-производителем оригинальных игрушек, и игра выглядит так, будто бы роботы из нашего детства ожили, взяли в руки пластмассовые бластеры и начали яростно стрелять друг в друга. Вот что рассказал нам руководитель проекта Мэтт Тигер: «Мы просто не можем допустить, чтобы в итоге у нас получилась еще одна слабенькая игра по лицензии. Мы сами большие поклонники серии и очень любим игры. Мы делаем экшен, в который прежде всего будет интересно играть нам самим».

Именно поэтому сеттинг выполнен в традициях сериала «Первое поколение». Забудьте про Меган Фокс и дикие драки на фоне Сфинкса — роботы сражаются за родную планету, Кибертрон.

Их мир, их же война

Кибертрон — обитель трансформеров, родина как автоботов, так и десептиконов. Планета расположена в системе альфы Центавра, целиком состоит из металлической руды, а пространство между городами там усеяно сложными подземными туннелями. Лидер десептиконов Мегатрон решает вернуть нахо-

Перед нами Старскрим, вечный «номер два» в банде Мегатрона.

Про боевую систему известно мало, но с таким оружием она просто не может быть безнадежной.

дящейся в упадке планете ее былое могущество, решив, впрочем, захватить власть силой.

В игре две кампании: соответственно, за плохих и за хороших. Играя за десептиконов, вы в роли Мегатрона (и его помощников) захватываете планету, перестраивая ее по своим злодейским предпочтениям. У автоботов ситуация сложнее: к моменту начала игры у них нет лидера, силы рассредоточены. И тут появляется еще «зеленый» Оптимус Прайм — именно во время битвы за Кибертрон он проявляет лидерские качества и объединяет под своим флагом оставшихся автоботов.

Несмотря на внешний вид, навевающий самые теплые воспоминания детства, игра должна быть в разы взрослее любого другого произведения по мотивам «Трансформеров». Трудно поверить, но нам обещают настоящую драму. Герой Оптимус тут умеет *сомневаться*, он еще не готов взять на себя груз ответственности за своих соплеменников, а опереточный злодей Мегатрон вдруг стал неоднозначным персонажем, который не только тиранит бедного Старскрима, но и думает о благополучии родины.

Старскрим, сегодня ты меня не подвел?!

«Геймплейно War for Cybertron не будет похожа ни на одну игру по этой лицензии», — не краснея заявляет Мэтт. Нас ждет яркий, стремительный сюжетный экшен от третьего лица. В качестве ориентира разработчики называют **Gears of War**, но никакой системы укрытий здесь не будет. Заплечная камера и

Похожую битву вы, возможно, не раз разыгрывали в детстве, в песочнице.

ТрансМорферы

Даже в контексте вселенского идиотизма серии некоторые роботы все же удивляют своей концептуальностью

Рефлектор
Робот-фотокамера. Абсурдность существования такого трансформера дополнена еще и тем фактом, что он состоит из трех мини-роботов: Видоискателя, Объектива и Спектра. Все вместе они собираются в небольшой фотоаппарат и фотографируют. Игрушка-Рефлектор снимков не делала, зато могла мигать вспышкой.

Лонгтуф
Есть особая группа роботов, которые не просто трансформируются, а прикидываются чем-то органическим, полностью скрывая свою кибернетическую сущность. Летя на Землю, герой не придумал ничего лучше, чем замаскироваться вот под такого моржа. Если ему все-таки захочется раскрыть свое истинное лицо, голова моржа расколется надвое — и из нее выскочит небольшой робот.

Кикбек
Яркий представитель инсектиконов. Эти ребята превращаются в насекомых (конкретно Кикбек — кузнечик). Прозрачные крылья и усики отлично гармонируют с танковой броней и бластерами. Мало какой ребенок захотел бы играть в мух и тараканов, когда рядом есть самолеты и танки, но главные конкуренты инсектиконов, конечно, диноботы — роботы, превращающиеся в динозавров.

Мегатрон
Лидер десептиконов. В мире, где каждый робот умеет летать, возможность трансформироваться в самолет кажется немного лишней, а уж превращаться в пистолет, помня про гору вооружений автоботов и десептиконов, — так и вовсе нонсенс. Тем не менее создатели мультсериала не посмели изменить игрушечной сущности Мегатрона. Кем он будет в игре — пока загадка.

Очень надеемся, что физика транспорта в War for Cybertron не подведет.

Разработчики не скрывают, что даже внешний облик Кибертрона полностью подогнан под рельсы геймплея, чтобы вам было комфортно играть.

Крайности

За все время своего существования трансформеры сменили несколько направлений в дизайне: от милых роботов-игрушек до сверкающих лязгающих машин, из-за которых экранизации Майкла Бэя заслуженно прозвали «технопорно». Авторы War for Cybertron, кажется, нащупали золотую середину — они подтвердили, что частично вдохновлялись комиксом Transformers: The War Within.

Оптимус Прайм в классическом мультсериале. Примерно так выглядела бы кофе-машина, производители которой предусмотрели возможность ее превращения в грузовик.

Гламурный Оптимус в экранизациях Бэя 2007 и 2009 годов. В статике выглядит чуть лучше, чем на экране.

А вот таким он будет в игре High Moon Studios. На наш взгляд, идеальный вариант — не слишком грубый, но и не похожий на елочную игрушку.

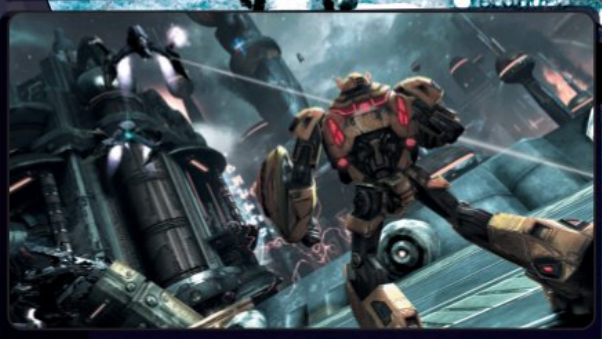
отзывчивое управление — вот чем схожи две эти игры.

Важная составляющая геймплея в игре про трансформеров — сами трансформации. Несмотря на то что, по словам разработчиков, им нелегко далось это решение, нам разрешат превращаться в транспорт в любой момент, по нажатию одной кнопки. «Перевести «Трансформеров» на язык современного геймплея — задача непростая, — говорит Мэтт. — Трансформации могут мешать передвижению и обзору, быть слишком долгими или размашистыми. Мы же хотим сделать так, чтобы вы могли комфортно играть в любой форме, а менять их было максимально удобно».

Более того, трансформации тут даже поощряются, а не просто служат пижонской функцией для любителей скоростей: изменяя облик робота, можно выстраивать разные тактики. «Быть оружием» — так называют разработчики главный принцип, по которому строится игра. Речь о том, что сами трансформеры — машины-убийцы, их главное оружие — собственное тело. У них есть кулаки, гранаты, ракеты, но главное — возможность превращаться в самолет или автомобиль.

Нас ждет рельсовый шутер, где вновь вернувшаяся в моду механика «американских горок» обрела материальную форму. Кибертрон — это парк аттракционов с футуристическими шоссе и воздушными магистралями, по которым вы будете нестись, постоянно выбирая, какую форму сейчас лучше принять. Само-

Перед вами Кибертрон: на кадре от него, натурально, отлетают куски.



Робоаналог Шийи Лабефа Бамблби как-то неожиданно возмужал.

Разработчики не побоялись отказаться от знакомых моделей техники в пользу футуристических.

летные и автомобильные уровни никогда не пересекутся. Машины, самолеты, роботы — казалось бы, что может быть проще, чем смешать их в sandbox-песочнице, совсем как двадцать лет назад играли дети в песочнице настоящей? Но в High Moon Studios отлично помнят ошибки прошлых игр. Баланс и игровой процесс для них куда важнее. Неслучайно в нашем разговоре разработчики почти не вспоминали о графике (которая, к слову, вполне на уровне), а об анимациях упоминали исключительно в контексте геймплея. «Мы делаем трансформации быстрыми, плавными и направленными на битвы», — объясняет Мэтт.

Соответственно, на каждом типе уровней нас ждут подходящие им герои. Мегатрон и Оптимус Прайм — не единственные играбельные персонажи. Мы увидим и Старскрима с Айронхайдом, и монстров Триптикона и Омегу Суприм (высотой с многоэтажный дом, они исполнят роль боссов), и даже экзотические модели вроде Саундвейва. Этот десептикон, напоминаем, в мультфильме превращался в кассетный аудиомагнитофон. Одной из его форм в игре будет грузовик, а вот второй… В общем, здесь нам пообещали что-то особенное (кто мог бы составить компанию Саундвейву — см. во врезке).

Будет в War for Cybertron и мультиплеер, но поделиться подробностями авторы не спешат. Обещают как соревновательные режимы, так и кооператив, но непонятно, в каком виде все это будет представлено. «Кооператив — это наш любимый способ прохождения игры. Вы сможете вместе пробежать всю игру, включая все битвы с боссами. Квинтэссенция механики — мультиплеер, девиз которого: «Трансформируйся или умри!» Там успех целиком зависит от выбранной тактики трансформаций» — вот что ответили в High Moon Studios на нашу просьбу рассказать о сетевой игре подробнее. Вы тоже ничего не поняли?! Увы, никаких других деталей нам вытрясти из разработчиков не удалось.

■■■

Западная пресса назвала новых «Трансформеров» Batman: Arkham Asylum образца 2010 года. И речь здесь не только о новом подходе к традиционно «детскому» франчайзу. Вместо Готема Rocksteady выбрали один отдельно взятый дурдом — и не прогадали. High Moon Studios решились на еще более дерзкий шаг — заменили любимый всеми солнечный Нью-Йорк на мрачный сеттинг на стыке киберпанка и постапокалипсиса и полностью отказались от sandbox. Если таким «Трансформерам» удастся добиться успеха, Майкл Бэй со своей полукомедийной вселенной рискует вдруг стать немодным, и тут уже никакая Меган Фокс не спасет. ■

Будем ждать?

Идеальная игра про трансформеров: на Кибертроне, с сюжетом, драмой и всеми известными звездами робоэстрады.

Процент готовности: 60%

Жанр
Подводный экшен

Издатель
Новый диск

Разработчик
Biart Studio

Похожесть
Серия Gears of War
Серия Aquanox
Crysis

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
uwar-game.com

Дата выхода
Осень 2010 года

U-WARS

Алексей Моисеев

Если вы когда-нибудь ныряли с аквалангом, то должны знать, как там, под водой, красиво. Солнце пробивается сквозь водную гладь и распадается на тысячи ярких лучиков, разноцветные рыбки умиротворенно проплывают на фоне коралловых рифов, пузырьки воздуха как будто с неохотой поднимаются из водных глубин на поверхность... В **U-Wars** за всем этим наблюдать совершенно некогда. В отличие от всех предыдущих «мирных» ныряльщицких игр **Biart Studio** (**Diver: Deep Water Adventures**, **Check Dive**), U-Wars посвящена безжалостной войне. Пусть и подводной.

Человек-амфибия

От старого сюжета, который у игры был в ходу два года назад, не осталось и следа. Скучноватое «Морские котики против террористов» сменилось на более актуальное «Две корпорации грызут друг другу глотки». Все это происходит в недалеком будущем, когда нефть уже почти закончилась, а месторождения нового энергетического ресурса еще не поделены. Безымянный пока главный герой — обычный наемник, которого вербует одна из корпораций и отправляет громить конкурентов.

Уникальная особенность игры в том, что наш персонаж с одинаковым успехом может сражаться как над, так и под водой. Разумеется, в ластах и с кислородными баллонами воевать не слишком комфортно (особенно на суше), поэтому в нашем распоряжении окажется специальный костюм с реактивными двигателями. Он позволит совершенно свободно перемещаться под водой во всех трех плоскостях, а также поможет без каких-либо заморочек выле-

Пузырьки над дулом автомата героя не дадут ошибиться: действие разворачивается под водой!

Роботов в игре так много потому, что воевать с обычными людьми уже всем надоело. Сложно не согласиться.

Разработчики подумывают, не дать ли дронам возможность перемещаться между сушей и водой так же легко, как и главному герою.

Выходить с дробовиком против боевого дрона — не самая лучшая затея. Для таких случаев у героя будут припасены электромагнитные гранаты и ракетная установка.

зать на поверхность и продолжать дележ энергоресурсов уже на земле.

На свежем воздухе U-Wars ощущается практически точной копией **Gears of War**: те же укрытия, стрельба и метание гранат — одним словом, стандартный современный экшен. Однако стоит нырнуть в морские глубины, как знакомая механика начинает играть совершенно другими красками. Под водой меняется физика: герой передвигается медленнее, не может сделать короткий рывок в нужном направлении, чтобы уйти от опасности. Плавать можно не только вправо/влево, но и вверх/вниз, и тут вдруг становятся видны зачатки модного нынче вертикального геймплея. В морской пучине действует та же самая система укрытий, но теперь можно затаиться не только внизу, но и прилипнуть к какому-нибудь сталактиту на потолке огромной пещеры. Или пустить в этот сталактит ракету, чтобы он отвалился и превратился в барьер уже на дне.

Не стоит забывать и о возможности выходить на сушу. На комбинированные уровни делается особый упор, и это действительно должно получиться интересно. Представьте начало этапа на нефтяной станции в **Call of Duty: Modern Warfare 2**, только без скриптов и подводных лодок. Вы пробираетесь под покровом океана в какую-нибудь лабораторию, видите охранника, недальновидно прогуливающегося рядом с водой, хвать! и утаскиваете несчастного в пучину без лишнего шума и пыли. А если вас все-таки заметили, тут же откуда-то появляются лодки, начинают стрелять и сбрасывать в воду боевых аквалангистов. Регулярная смена обстановки идет игре только на пользу: секунду назад вы осторожно маневрировали под водой между лопастями огромных турбин, а в следующий миг уже ведете ожесточенную перестрелку с дронами на поверхности.

Кстати, о врагах. Слухи про акул и дельфинов-людоедов с КРИ-2008 не подтвердились. В нынешней версии U-Wars ничего такого нет: живность, конечно, будет, но исключительно в декоративных целях. Стрелять придется в самых что ни на есть обычных людей и всевозможных дронов, причем преобладать будут именно роботы. Нам показали небольших (летающих и водоплавающих) ботов, которых можно перепрограммировать и заставить воевать на своей стороне; несколько видов турелей (в том числе и катающуюся по рельсам на потолке), а также внушительных размеров смесь краба и паука. С небольшими противниками можно будет устроить рукопашную, обставленную в виде quick time events, а под водой героя вооружат гарпуном на тросе, как у Скорпиона в **Mortal Kombat**: проткнутого врага предполагается подтягивать поближе к себе и объяснять свою правоту с глазу на глаз.

Просто добавь воды

U-Wars разрабатывается не только для PC, но и для Xbox 360. Разработчики очень стараются, чтобы игра не затерялась среди десятков хитовых игр для этих платформ. Мало придумать одну хорошую идею (подводный экшен), нужно еще и сделать так, чтобы во все это было интересно играть. Поэтому Biart Studio обещают чуть ли не для каждого уровня придумать что-то оригинальное. Например, как вам понравится заплыв по пещерам (с магмой, текущей по дну, и гейзерами) во время подводного извержения вулкана? Причем у игры будет некая хитрая система освещения, которая позволяет добиться фантастически красивых подводных эффектов. Другой интересный пример — гигантская затопленная подводная лодка с огромным реактором, который, конечно же, придется запускать. Плюс, чтобы разнообразить бесконечные перестрелки, повсеместно будут встречаться пазлы и природные (или не очень) преграды для героического преодоления.

Еще одна интересная деталь — первый в мире полноценный подводный мультиплеер. Пока известно о двух режимах игры: стандартная потасовка между аквалангистами и захват флага. Результаты будут привязываться к онлайновым доскам рекордов и, возможно, даже интегрироваться в различные социальные сети, чтобы вы могли публично похвастаться своими успехами.

■■■

Сейчас в игре многое не готово, поэтому делать какие-то прогнозы пока еще рано. Тем не менее сдержанный оптимизм присутствует: подводный экшен такого размаха еще не делал никто. В рукаве у Biart Studio есть все козыри: многолетний «подводный» опыт, оригинальная идея, интересная механика, благородное желание удивить игрока красивыми и интересными уровнями.

Кроме того, U-Wars — это второй потенциально удачный (после «**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**») выход российских разработчиков на консольный рынок. Если все пойдет по плану, игра будет выпущена осенью 2010 года для обеих запланированных платформ. Также в планах у разработчиков портирование игры на PlayStation 3 и PlayStation Portable. ■

Будем ждать?

Оказывается, если залить Gears of War стаканом воды и как следует все перемешать, может получиться весьма оригинальный экшен.

Процент готовности: 60%

Lionheart kings' crusade

Жанр
Стратегия
Издатель
Paradox Interactive
Разработчик
Neocore Games
Издатель в России
Snowball Interactive
Похожесть
Серия Total War
King Arthur
Crusaders:
Thy Kingdom Come
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
Отсутствует
Дата выхода
Лето 2010 года

Илья Янович

RS@IGROMANIA.RU

История **Neocore Games** — трогательный путь от старательных энтузиастов до успешных профессионалов. По их первой игре, **Crusaders: Thy Kingdom Come**, было видно, что эти люди очень хотят делать хорошие стратегии, но пока не научились: есть талант и прыть, но нет всего остального.

Ко второй игре они замахнулись на лавры **Total War**, правильно оценив свои амбиции и строго обозначив, в чем они способны потягаться с **Creative Assembly**, а в чем — нет. Как итог — по-настоящему интересная смесь RTS и макростратегии. В рецензии на «**Короля Артура**» мы пожелали им хорошего издателя, и уже через пару месяцев стало известно, что их новая игра, **Lionheart: Kings' Crusade**, приглянулась **Paradox**. Ну чего еще желать разработчику стратегий?

За рекой виднеется пустыня: именно смертельная духота и помешала кампании Ричарда Львиное Сердце.

Знакомая история

«Работа с Paradox идет только на пользу. Ключевые вопросы мы обсуждаем вместе, но ни на каких кардинальных изменениях они не настаивали. Им нравится то, что мы делаем», — говорит Орсоля Тот, пиар-менеджер Neocore. То есть венгры снова выступят в своем жанре «аутентичный варгейм без занудства». Кроме того, вдоволь набаловавшись с англосаксонскими мифами, они снова возвращаются к теме крестоносцев: Lionheart: Kings' Crusade — про Третий крестовый поход.

А это, если подумать, одно из самых интересных и самых цитируемых исторических событий. В 1187 году Саладин захватил Иерусалим, порядочно разгневав этим европейских правителей и Папу Римского. Собрав войска, освобождать Гроб Господень отправились Филипп II Август, Фридрих Барбаросса, Леопольд V и Ричард Львиное Сердце. Последний, английский король, интересует нас больше всего: он сыграл ключевую роль во всем мероприятии, и именно он в центре внимания новой стратегии Neocore. Соответственно, кампании тут две: за крестоносцев и за сарацин.

С историей отношения у Lionheart: Kings' Crusade неоднозначные. Первая половина игры — по учебнику: Ричард провел несколько битв на подходе к Акре, захватил город, а потом направился в Иерусалим. Дальше вполне возможны расхождения с реальностью. Ричарда погубило то же, что и Александра Македонского: войска короля долго шли по пустыне, пехотинцы выбились из сил, а кавалерия в песках не так эффективна. В итоге масштабное и кровопролитное сражение привело к тому, что Ричард занял небольшую

Героический кадр с рыцарем: по-другому иллюстрировать крестовые походы в играх пока не научились.

часть Иерусалима, но на большее сил не хватало. Стороны подписали мирное соглашение. В Lionheart у каждого из нас будет возможность превзойти Ричарда и захватить Иерусалим, а затем и всю Святую землю.

Впрочем, фантастический исход похода не значит, что Lionheart — сказка в духе King Arthur: войска, вооружение, города — все полностью соответствует эпохе.

Ближе к сердцу

Предполагалось, что по механике Lionheart будет в общих чертах повторять King Arthur, который, в свою очередь, практически дословно копировал Total War. На деле же разработчики практически изобрели собственный жанр: это уже не глобальная стратегия плюс RTS, а, наоборот, RTS, сдобренная макростратегическими элементами. Причем действительно важными элементами, а не формальными, как, например, в **Warhammer: Mark of Chaos**.

Lionheart — это череда битв. Блуждать от угла к углу по глобальной карте не придется: вы задаете лишь общие команды, например какую область атаковать. Основная задача макростратегии — менеджмент юнитов. Войска набирают опыт, у них есть набор специализаций (в каком направлении развивать отряд — ваше дело), а у ключевых воинов появятся специальные умения. В наших руках богатейшие возможности менеджмента юнитов: отдельно можно улучшать оружие солдат и их броню, нанимать в отряд священников и назначать капитанов.

Но вот что действительно необычно: в Kings' Crusade, помимо отдельных войсковых формаций, введено и такое понятие, как «армия», которая есть у вас от начала и до конца. То есть все ваши юниты образуют особые тактические цепочки, дополняя друга, и, помимо менеджмента отдельных отрядов и типов войск, будет и управление армией как единой структурой.

RTS-режим также претерпел ряд изменений. Во-первых, конечно, и у крестоносцев, и у сарацин появятся уникальные юниты (начиная, собственно, с Ричарда и Саладина, которые представлены как играбельные герои на поле боя). Во-вторых, их войска будут серьезно отличаться друг от друга в плане тактики. Например, у Саладина всегда в достатке слабого пушечного мяса. У Ричарда людей поменьше, но они, как правило, хорошо вооружены.

Наконец, в игру добавят так называемые «эпизодические миссии» — это когда одна большая битва разбита на несколько эпизодов и у сторон есть шанс перегруппироваться в промежутках между столкновениями. К тому же сами условия сражений теперь будут постоянно меняться. Если традиционная «стенка на стенку» наскучила, можете атаковать лагерь врага ночью. Или все той же ночью выставить войска вплотную к лагерю — сонные неприятели очень удивятся. Авторы пообещали, что перед некоторыми миссиями можно будет провернуть какой-нибудь особый прием, например подослать шпиона или переманить часть чужих войск на свою сторону.

■■■

В King Arthur была еще одна горячо полюбившаяся нам особенность: текстовые квесты, которые каким-то неуловимым образом роднили игру со старыми RPG. Мы не упустили

По обе стороны

Исторические оппоненты Lionheart: Kings' Crusade

Салах ад-Дин

Родился в 1138 году, в семье правителя Баальбека. Полная противоположность Ричарду, Саладин был хитер и терпелив. Когда Египтом правил Нур ад-Дин, амбициозный Салах мог в любой момент свергнуть его, но упорно ждал его естественной смерти, занявшись пока реформами армии и экономики. С 1174 года — султан Египта.

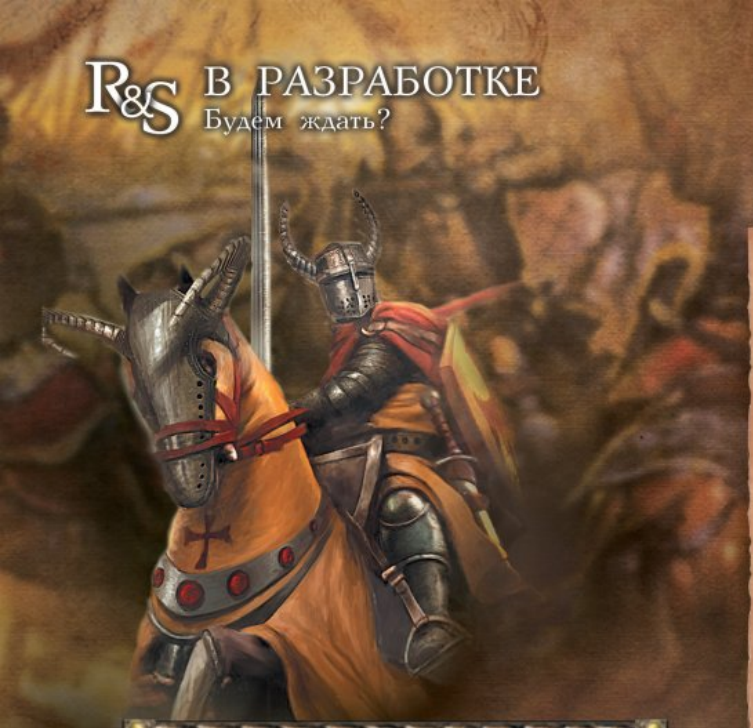
Саладин известен в первую очередь как борец с крестоносцами, хотя о Ричарде Львиное Сердце он отзывался тепло. Видевшись вживую всего один раз, они фактически были «друзьями по переписке». Умер Салах ад-Дин в 1193 году от желтой лихорадки.

Ричард I Львиное Сердце

Сын Генриха II, родился в 1157 году в Англии. Получил прекрасное образование, писал стихи. Отправился в крестовый поход в 1190 году, через год после собственной коронации. Во время обратного пути из кампании был схвачен Леопольдом V — тот обвинил Ричарда в смерти своего кузнеца. За короля назначили огромный выкуп, и нужные деньги собрала его мать, Элеонора Аквитанская, непомерно подняв налоги в стране. Впрочем, прожил Ричард на воле недолго: через пять лет, в 1199 году, он умер от заражения крови, а трон занял его брат Иоанн, с которым Львиное Сердце враждовал.

Львиным Сердцем Ричарда прозвали за пылкий, страстный нрав: в бою он вел себя как настоящий рыцарь, лихо бросаясь в гущу сражений. Поговаривают, впрочем, что политик и стратег из Ричарда был посредственный, и именно поэтому ему в свое время не удалось взять Иерусалим.

В Lionheart без труда угадывается движок King Arthur.



Полноценные битвы в городах — это что-то новенькое.

случая поинтересоваться у разработчиков, почему они решили добавить их в глобальную стратегию. «Ну, эта идея пришла к нам из-за большой любви к старым интерактивным фэнтези-книжкам: мы хотели сделать что-то такое, но в осовремененном варианте, чтобы привлечь молодых игроков». В Lionheart квестов в таком же виде, к сожалению, не будет, зато появится кое-что новое: когда назревает какой-то важный военный или политический вопрос, вам будет предоставлено текстовое описание ситуации и предложено на выбор несколько вариантов решения. Выбранный вариант, правда, не повлияет на геймплей, а все представленные в игре ситуации будут опираться на реальные исторические события.

То есть Neocore, конечно, растут: их первая игра — клон RTS-сражений Total War, вторая — полноценный клон Total War, а третья — развитие собственных идей. Очень интересно, какова будет четвертая попытка. ■

Будем ждать?

Третий крестовый поход и третья попытка Neocore Games разбить Total War в открытом столкновении. Теперь — под опекой мощного издателя и без страха перед собственными идеями.

Процент готовности: 60%

Факультатив

Где еще можно встретить Ричарда

Age of Empires 2

Лучшая часть Age of Empires, а одна из самых удачных ее кампаний называется «Саладин» и посвящена по большей части Третьему крестовому походу. Начинаются миссии в окрестностях Каира. Повествование ведется от лица европейского рыцаря, блуждавшего по пустыне и попавшего в плен к египтянам: крестоносец пишет в дневнике, что был уверен в своей скорой смерти, когда увидел всадников на верблюдах. Однако в плену к нему относились с уважением, не держали взаперти и даже позволили встретиться с самим Саладином.

Assassin's Creed

Если вы справедливо заскучали после часа игры в Assassin's Creed и после прекрасного сиквела уже не можете даже смотреть на первую часть, имеет смысл сжать волю в кулак: внимательный и вдумчивый игрок может получать тут истинное эстетическое удовольствие, даже если вас заставляют три часа бездумно прыгать по крышам. Города в игре — Акра, Дамаск и Иерусалим времен Третьего крестового похода, в сюжете фигурирует Саладин и Ричард, а также такие менее известные исторические персоны, как Уильям Монферрат (наместник Львиного Сердца в Акре) и глава тамплиеров Робер де Сабле.

Lionheart: Legacy of the Crusader

Самая необязательная игра из нашей подборки: по механике это довольно скучная компиляция из Diablo и Baldur's Gate. Но сюжет любопытен: во время Третьего крестового похода из какого-то параллельного мира на Землю хлынули черти и прочая нечисть и Ричарду с Саладином пришлось тут же подписать мирное соглашение, чтобы объединить силы против захватчиков. В соавторы игры каким-то образом затесалась Black Isle Studios.

все, что нужно знать об играх на ближайшие две недели

23 марта — 5 апреля

№7 (22) 2010

ИГРОМАНИЯ ЛАЙТ

PC • Xbox 360 • PS3 • Wii
PSP • DS • iPhone

STARCRAFT 2
FINAL FANTASY XIII
МЕТРО 2033
METROID: OTHER M
BATTLEBLOCK THEATER

10 ИГРОВЫХ БОГОВ

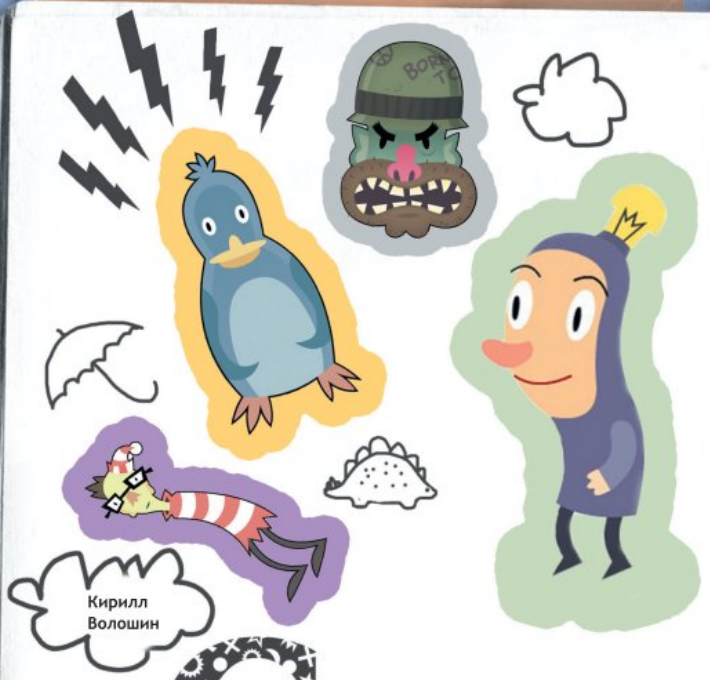
В КАЖДОМ НОМЕРЕ DVD С «ВИДЕОМАНИЕЙ»

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

www.igromania.ru 10013>

9 772073 862021

ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА • В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА • В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА • В ПРОДАЖЕ



Жанр
Квест
Издатель
Alawar
Разработчик
Денис Галанин
Похожесть
Samorost
American McGee's Grimm
Machinarium
Мультиплеер
Отсутствует
Дата выхода
Лето 2010 года
Сайт игры
gameletgame.blogspot.com

Кирилл Волошин

Gamelet

Уильям Шекспир, написавший в начале семнадцатого века «Гамлета», и не подозревал, какая грандиозная судьба уготована его произведению. Сотни театральных постановок по всему миру (пьесу ставят до сих пор), десятки экранизаций («Гамлет» считается самым экранизируемым в кино литературным произведением, а первая киноверсия вышла аж в 1900 году), тысячи актеров, мечтающих хотя бы раз произнести со сцены знаменитое «быть или не быть?». Эти слова слетали с уст Сары Бернар, Василия Качалова, Иннокентия Смоктуновского, Лоуренса Оливье, Владимира Высоцкого, Мела Гибсона и Арнольда Шварценеггера.

И только игровая индустрия остается единственным медиаформатом, которому Гамлет малоинтересен. За всю историю была сделана лишь одна игра на эту тему — в 1997 году по одноименному фильму Кеннета Брана. Но ее почти никто не заметил. Исправить вопиющую несправедливость вызвались в России: именно здесь в ближайшее время выходит квест **Gamelet**, который, впрочем, навеева ет воспоминания скорее не о пьесе Шекспира, а об играх Якуба Дворски и Американа Макги.

А не замахнуться ли нам на Вильяма нашего Шекспира?

Делает Gamelet один человек — Денис Галанин, скрывающийся под ником mif2000. В игровой индустрии он уже семь лет: в разные годы Денис был дизайнером, сценаристом и программистом в таких проектах, как **Ex Machina** и «**Симбионт**». Сейчас он типичный независимый разработчик: в портфолио Галанина малоизвестные авторские зарисовки и несколько крайне амбициозных идей. Сделать игру по «Гамлету» Денис хотел давно, но отнюдь не из любви к творчеству Шекспира или этой конкретной пьесе. Дело как раз в амбициях и оригинальности самого замысла. «В своем новом проекте я хотел использовать какое-нибудь известное произведение, которое игровая индустрия обошла стороной, — рассказал он в интервью «Игромании». — Таким, к моему удивлению, оказался именно «Гамлет». *Оставалось ознакомиться непосредственно с текстом трагедии.* Сам я считаю Шекспира довольно скучным писателем, но мне нравится, какое влияние его творчество оказало на человечество в целом. Поэтому я посмотрел кино «Гамлет» Майкла Алмерейда и на его основе сде-

Как и в «Машинариуме», все мысли и диалоги будут заменены вот такими вот всплывающими пузырями.

Дед Мазай и Гамлет.

Игры в классику

Если оставить за скобками многочисленные квесты по детективам Агаты Кристи и Конан Дойля, то следует признать, что игры по классической литературе — явление достаточно редкое. Впрочем, несколько примеров нам удалось вспомнить.

Most Romantic Tales: Romeo and Juliet

Визуальная новелла от независимой студии Baby Eish Games о Ромео и Джульетте. Дотошная адаптация классического сюжета дополнена уникальной возможностью лично повлиять на исход трагедии. Весь геймплей сводится к тому, чтобы выбирать варианты реплик в диалогах. Так вот, тут от этого выбора зависит, погибнут ли Ромео и Джульетта или обретут счастье в браке.

Enter the Story

Уникальная в своем роде серия арт-хаусных квестов, которые близко к тексту пересказывают мировое литературное наследие. На данный момент уже вышло три серии: по «Отверженным» Гюго, «Божественной комедии» Данте и «Теогонии» Гесиода. В планах автора, Криса Толворфли, «Война и мир», «Преступление и наказание» и еще пара десятков книг.

«Евгений Онегинъ»

Еще одна визуальная новелла, на этот раз от российской комик-труппы Dreamlore. Ну, вы сами все знаете об этой задорной хулиганской выходке: поэма Пушкина превратилась в ядреный стеб, где Онегин с Чацким бьются с зомби, вампирами и Евгением Базаровым, который проводит зловещие научные эксперименты над людьми. И все это — в аниме-антураже.

лал адаптацию сюжета пьесы».

Денис просил относиться с юмором к тому, что он говорит, но насчет «скучного Шекспира» Галанин, судя по всему, не шутит. Иначе как объяснить тот факт, что изначально он собирался пересказать «Гамлета» в формате трэш-аркады?

Поначалу Gamelet задумывался как сайдскроллер на стыке **Metal Slug** и эпизода из кинофильма «Последний киногерой», где Гамлет-Шварценеггер взрывает родной замок. Позже в руки Денису попал превосходный инструментарий для создания квестов, и автор решил, что боевик подождет. Несмотря на смену жанра, Gamelet сохранил и некоторый «чернушный» дух, и ироничное отношение к «скучному первоисточнику». Мы уже видели закрытую демоверсию проекта и убедились в этом лично.

Бедный Гамлет

Полное название игры звучит так: «**mif2000's Gamelet, или Последняя игра без MMORPG-элементов, шейдеров и рекламы**». И это, конечно, сразу задает общий дух игре. Нас ждет пародия, выполненная в формате маленького, но гордого мультяшного квеста на 3-4 часа прохождения.

Больше всего это напоминает хамоватую **American McGee's Grimm**. К счастью, мочиться на Офелию или Полония не придется, тем не менее классическая история будет подвержена некоторому, скажем так, пересмотру. Начать хотя бы с того, что главный герой игры — совсем не Гамлет. Принц Датский как раз собирался отомстить за убитого отца и вернуть возлюбленную Офелию, но как раз в этот момент прямо на него приземлилась летающая тарелка. Из нее вышел человечек, подозрительно напоминающий гномика из дилогии «Саморост», оглядел оставшееся мокрое место и понял: чтобы не порвалась «дней связующая нить», ему самому предстоит закончить начатое принцем Датским дело.

Соответственно, в игре сохранены ключевые события и персонажи (Офелия, Клавдий, Розенкранц, Гильденстерн, Лаэрт, Полоний), но подано все с мощной долей иронии. Офелия, например, будет висеть в клетке над водой и громко визжать, а Полоний — бросаться в нас гранатами. Но повторим, никаких аркадных элементов тут нет. По механике это чистый «**Саморост**».

Принц Датский спасает русский квест

«Игроку придется решать логические загадки в пределах одного экрана, при этом не предусмотрено ни диалогов, ни инвентаря. Ваша задача — правильно взаимодействовать с активными точками на экране, чтобы выполнить поставленную задачу и пройти дальше», — поясняет Денис. То есть те, кто знаком с «Саморостом», в Gamelet сразу почувствуют себя как дома. Тут можно потрогать курсором любой предмет и увидеть, к чему это приведет: куда-нибудь побежит встревоженная нами букашка, что-нибудь где-нибудь придет в движение, опустится рычаг, прольется дождь… Главный герой тут существует на равных правах с любым другим активным сектором экрана — по нему можно кликать, но указывать, куда пойти и что сделать, — невозможно и бессмысленно. «Дотянуться» вы можете куда угодно, без привязки к герою. Правила Gamelet элементарны.

Кроме того, в игре есть боссы. Они поджидают нас в конце каждой сюжетной главы и так или иначе стараются помешать герою. Боссами будут выступать и Клавдий, и Розенкранц с Гильденстерном, и Лаэрт. Бросающий гранатами Полоний — тоже босс. Нейтрализовать врага нужно не силой и файерболами, а смекалкой — опять же правильно взаимодействуя с предметами на экране.

Денис просил не описывать конкретные пазлы и игровые ситуации, но поверьте: многое в Gamelet выглядит столь же трогательно, оригинально и забавно, как и в работах Якуба Дворски. Несмотря на пародийную направленность, тут нет пошлости, столь свойственной «русским квестам», а визуальное оформление, несмотря на бросающуюся в глаза бюджетность, — более чем достойное. Рубленый карикатурный стиль и мягкая палитра живо напоминают о первоначальных набросках к упомянутой American McGee's Grimm (которые на деле оказались куда состоятельней грубых трехмерных моделей из самой игры).

■ ■ ■

Что ж, если полная версия будет сделана на таком же уровне, как и увиденное нами демо, считайте, что вы уже знаете, в каком ключе будет написана грядущая рецензия. После «Самороста» Gamelet, конечно, трудно претендовать на квестовую революцию, а вот породить крайне интригующую моду на игроизации классической литературы ему, кажется, по силам. Быть или не быть — решите вы, уже этим летом. ■

Будем ждать?

Вторая в мире игра по Гамлету и первый за долгие годы «русский квест», за который не стыдно.

Процент готовности: 70%

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Ролевая игра

- Издатель: dtp entertainment
- Издатель в России: 1С-СофтКлаб/Snowball Studios
- Разработчик: Larian Studios
- Похожесть:
  - Risen
  - Серия Gothic
  - Серия Divinity
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: snowball.ru/divinity2

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2010 года

DIVINITY 2

FLAMES OF VENGEANCE

Алексей Моисеев

Когда стало известно, что **Larian Studios** привозят в Москву на показ **Divinity 2: Flames of Vengeance**, аддон к **Divinity 2: Ego Draconis**, вопрос возникал только один — зачем? Отчего столько внимания обычному вроде бы дополнению, пускай и к хорошей ролевой игре? Ответом послужила сама презентация. На деле оказалось, что «Пламя мести» — это не просто дополнение с новыми вещами и квестами (хотя и они тоже будут), а практически полноценное продолжение или, если хотите, завершение оригинальной игры.

Век живи — век учись

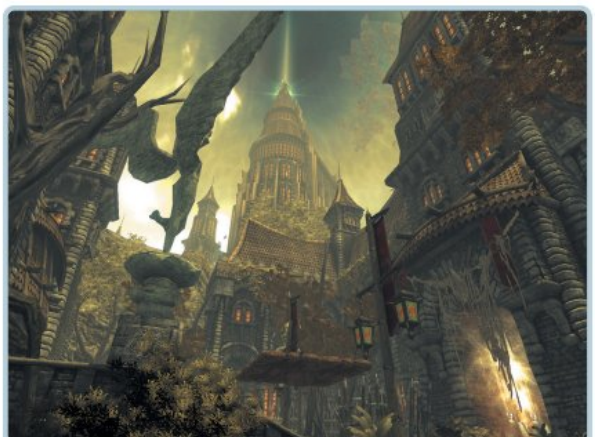
Тех, кто прошел Ego Draconis, наверняка очень удивила (а особо впечатлительных — разозлила) странноватая концовка. В подтверждение этого факта Свен Винке, глава Larian Studios, пожаловался на тонны гневных писем, завалив-ших его электронный почтовый ящик. Всем обиженным и оскорбленным сообщаем радостную новость: Flames of Vengeance продолжает незавершенную историю и начинается в том же месте, где закончилась предыдущая игра, но спустя небольшой промежуток времени.

Основная задача разработчиков — исправить то, что было плохо в Ego Draconis, и доделать то, что не успели нормально реализовать раньше из-за нехватки времени. Идея довольно простая: если первая половинка оригинальной игры была насыщена интересными событиями, сценками, квестами и сюжетными поворотами, то во второй герой почти не вылезал из драконьей шкуры, тотально зачищая локации от монстров и воюя с летающими крепостями. Все это быстро наскучивало, и к финалу приходилось пробиваться, скрипя зубами. Причем не только от скуки, но и от напряжения.

Даже если убивать все, что движется, и выполнять все побочные квесты, получаемого опыта едва-едва хватало, чтобы прокачать до максимума четыре-пять умений (из нескольких десятков). А уж о том, чтобы завалить монстра на пару уровней выше себя, речи и вовсе не шло. Из-за нехватки экспы страдала и потенциально очень гибкая и интересная ролевая система. Напомним, что героя никто не ограничивал в классе, он мог разучивать любые умения и, например, швыряться молниями, сжимая в руках тяжеленный двуручный меч. Но, как сказано выше, реально было прокачать всего несколько умений, не ознакомившись до конца даже со стандартным набором для одного класса.

Так вот, аддон одним взмахом устраняет все вышепере-

Несмотря на старый движок, внешне игра стала на порядок привлекательнее.



Многие территории присутствовали в оригинале лишь номинально — попасть туда было нельзя. Теперь — можно.

численные недостатки. Ваш персонаж к концу истории станет практически непобедимым супергероем, одним ударом сметающим орды врагов (впрочем, и для него найдутся испытания, но о них Свен пока предпочел не распространяться). Вам больше не придется убивать все, что попадает в поле зрения, опыта и так будет предостаточно для развития чуть ли не всех возможных умений. Специализацию выбирать все равно придется, но зато открывается огромное поле для экспериментов в создании гибридных персонажей, преуспевших и в магии, и в стрельбе из лука, и в махании мечом.

А самое главное заключается в том, что весь аддон будет больше похож на первую половину Ego Draconis, то есть здесь будет много квестов, юмора, интересных событий, красивых локаций — словом, всего того, что было сделано хорошо в оригинальной игре. И, конечно, сценаристы дадут ответы на все вопросы, оставленные предыдущей историей. В основной сюжетной линии будет поставлена жирная точка.

Возможность превращаться в дракона останется, но эпизоды с его участием станут интереснее и зрелищнее.

Дракон и его друзья

Огромный упор в Flames of Vengeance делается на квесты. Всего их планируется 36 штук, при этом многие из них будут на порядок запутаннее, чем в оригинале. Да и про своеобразный фэнтезийный юмор разработчики не забыли. С этими словами Свен подвел своего героя к стражнику Алрофа (город, кстати, наконец-то удастся полностью исследовать). Военный любезно сообщил, что в окрестностях завелось буйное говорящее дерево, жарящее молниями всех проходящих мимо людей. Что довольно странно для дерева. После неудачной атаки стражников на растение герой пытается пообщаться с деревом, но не понимает, что оно говорит. Значит, надо выучить «деревянный» язык! По слухам, в местном джентльменском клубе с этим могут помочь. Дело в том, что достопочтенных заседателей кто-то превратил в овощи, и теперь они только и делают, что разыгрывают между собой сценки из популярного ролика про надоедливый апельсин.

Во время разговора с морковкой выясняется, что виновница «торжества» — некая таинственная женщина, которую джентльмены чем-то обидели. Тут Свен вспоминает про возможность читать мысли других существ и пробует узнать, что творится в... э-э... голове у морковки. Морковка думает о том, что если ее кто-то съест, то этот кто-то станет намного сильней.

Появляется сложная моральная дилемма: помочь превращенным джентльменам или цинично их сгрызть? Если выбрать второй вариант, изначальная задача (выучить язык деревьев) станет намного сложнее. Свен, к сожалению всех присутствующих, выбирает первый вариант. В этом случае ему приходится пообщаться еще с помидором и тыковкой, узнать у них пароли к тайным дверям в библиотеке, там отыскать ту самую ведьму, которая так нехорошо поступила с благородными джентльменами, и уже с ней выяснять отношения.

Это всего лишь один из новых квестов, который глобально вроде бы ни на что не влияет (как и в оригинале), но зато его можно пройти несколькими разными способами и хорошенько развлечься в процессе. Из той же оперы будет, например, возможность поучаствовать в призрачной театральной постановке. Чтобы получить роль, придется в том числе и сменить пол. Как нам кажется, во всем, что касается юмора, Flames of Vengeance следуют заветам **Divine Divinity** — что не может не радовать.

В заключение стоит упомянуть о прозаической, но очень уж насущной для Divinity 2 проблеме: технической составляющей игры. Не секрет, что оригинал был не слишком хорошо оптимизирован. Разработчики об этом прекрасно знают и обещают, что игра станет намного шустрее бегать на слабых компьютерах, будут исправлены многие технические недочеты, в том числе и раздражающая дерганая камера, от которой с непривычки болела голова.

Держим пари, что этот герой с морковками и помидорами долго не церемонился.

■■■

Во время презентации Свен Винке не раз извинялся за то, что Ego Draconis не получился настолько прекрасной игрой, какой планировалось изначально. Да, это была хорошая ролевая игра, которую, однако, не успели нормально доделать к сроку. Оттого вся ее вторая половина вышла скомканной. Flames of Vengeance, по словам Свена, призвана с эпическим размахом завершить недосказанную историю, а заодно сделать Divinity 2 на порядок интереснее и дружелюбнее к игрокам. Надеемся, что так оно и будет. Очень уж интересно узнать, как наш Избранный разгребет все то, что натворил в первой части. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе, улучшенное, дополненное, мультифруктовое.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

МИХАИЛ ЛИСЕЦКИЙ

МОД'НЫЙ ПРИГОВОР

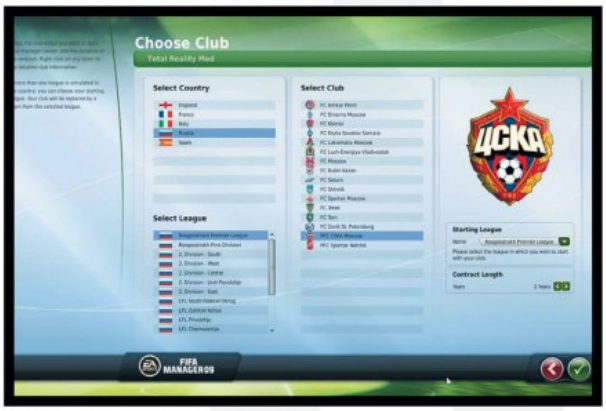
ДЕСЯТЬ ЛУЧШИХ МОДОВ 2009 ГОДА

Модифицирование существующих произведений всегда было популярным занятием: древний грек Герострат или Энди Уорхол, подвергший фотографию Мэрилин Монро кислотной цветокоррекции, — все они создавали авторские модификации. Современное мод-движение уже давно выпорхнуло из гнезда и живет собственной, бурной и насыщенной, жизнью. Оригинальная игра — лишь отправная точка большого и сложного проекта. Некоммерческие моды регулярно вырастают из любительского статуса и становятся полноценными участниками рыночных взаимоотношений.

За этими процессами уже не первый год следит редакция портала ModDB.com (предоставляют серверный приют огромному количеству игровых модификаций — от незатейливых до совершенно грандиозных). Ежегодно ModDB называет десятку лучших модов. Мы изучили сотню финалистов и составили свой собственный топ-10. Дело это год от года все более благодарное: в последнее время моды, не хуже флагманских инди-проектов, стали полигоном для испытания новых идей. Словом, моды нынче в моде.

P.S. Все описанные в данном материале моды можно скачать на сайте ModDB, вбив их название в строку поиска.

FIFA MANAGER 09: TOTAL REALITY MOD



ЖАНР: СИМУЛЯТОР ФУТБОЛА
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: FIFA MANAGER 09
РАЗРАБОТЧИК: CRAZY_МАСТЕР

Любите ли вы футбол так, как любят его создатели мода **Total Reality** для **FIFA Manager 09**? Кто бы ни читал эти строки, правильный ответ — «нет». Ведь для того, чтобы так разукрасить нововведениями FIFA Manager, футболом нужно пропитаться насквозь. Наградить продолжительными аплодисментами стоит людей с никами crazy_mActep, REX_1984, MoXoB, FootFan и ADT. А узнав о том, что все они россияне, — добавить криков «молодцы!».

Total Reality в текущей бета-версии — мод-аккуратист: 530 реальных чемпионатов (вместо изначальных 150), 8940 реальных клубов (в оригинале вдвое меньше), более 116 тысяч реальных игроков (в укор «жалким» 30 тысячам в коммерческом боксе). А также сканы настоящих форм и логотипов клубов. Фотографии футболистов, судей, тренеров и отрихтованные в 3D-редакторе модели действительно существующих стадионов. Модификация превращает игру в виртуальное зеркало футбольной Европы, Азии, Южной и Северной Америки сезона-2008/2009.

Со слов авторов, мод раскрывает потенциал менеджера на 300%. И это чистая правда. Серьезно подправлены скрипты, а на ход матча теперь можно глядеть «из глаз тренера». Но главное, усилиями фанатов Manager 09 меняет свой мультимедийный геном — на месте игры появляется футбольная энциклопедия с объемом данных, местами превышающим познания «Википедии».

На горизонте — Total RealityMod для **FIFA Manager 10**. Создатели утверждают: выход очередной версии зависит от вас! Каждому неравнодушному к судьбе проекта может быть выслана специальная база для редактирования. Туда, кстати, можно вносить и информацию о личной жизни футболистов: жены, любовницы, дети, автомобили, любимые сорта пива. ■

MEDIAN XL

ЖАНР: RPG
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: DIABLO 2
РАЗРАБОТЧИК: BROTHERLAZ

Median XL — лучшее доказательство того факта, что великое интерактивное произведение можно реанимировать многократно. Это огромный мод, серьезно расширяющий ролевую систему… **Diablo 2**. Median XL является триумфальным перерождением легендарной «Дьябло» спустя почти 10 лет после выхода оригинала. В первые 30 секунд игры вы не почувствуете разницы: все те же семеро смелых на выбор (из аддона **Lord of Destruction**), приветственное «Good day!» от стражника в лагере бродяг. Ну а затем глаза начнут разбегаться, а от наплыва осатаневших монстров станет жарко, как в термах Каракалла.

Старое раскидистое древо развития срублено под корень. Вместо него теперь — строгие столбцы умений: по шесть на класс, по пять умений в каждом столбце. Специализации персонажей несколько перетасованы. Так, волшебница взяла несколько полезных уроков у некроманта и научилась вызывать ледяных элементалей, а паладин обрел способность кидаться файерболами.

Логика боев переосмыслена с нуля — в знакомую, казалось бы, игру приходится учиться играть заново. Во всяком случае, ближе к логову Бала. Новые враги не дадут заскучать в исхоженных вдоль и поперек окрестностях Лут-Голейна и Кураста. Как вам, к примеру, ядовитая лягушка, которая после смерти превращается в не менее опасного принца? Наконец, праздник пришел на улицу толкователей рун: общее количество рунных слов теперь превышает три сотни.

В хит-парад десяти лучших модов минувшего года по версии пользователей ModDB Median XL влетел не только на волне общей ностальгии и моды на ретро. Это действительно качественная, объемнейшая модификация ручной выделки. А главное — лучший способ скоротать долгие месяцы ожидания официальной **Diablo 3**. ■

NEOTOKYO

ЖАНР: ШУТЕР
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: HALF-LIFE 2
РАЗРАБОТЧИК: RADI-8

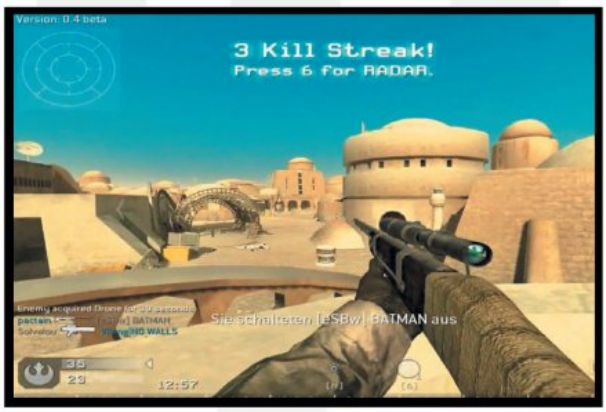
В будущем, через 30 лет, Токио станет местом переплетения высоких технологий, коррупции, корпоративных и правительственных интересов. Попытка японской армии совершить государственный переворот провалилась. Правительство создает боевую организацию для собственной защиты, которая вступает в противостояние с армейской группировкой, стремящейся повторной заварушкой установить в стране хунту. В этом неспокойном мире и происходит действие мода **NeoTokyo** (работает на движке **Source**), где нам предлагают присоединиться или к команде заговорщиков, или к защитникам японской Конституции.

NeoTokyo — настоящий долгострой, который обрел известность задолго до появления финальной версии. В позапрошлом году пользователи ModDB.com назвали NeoTokyo вторым самым ожидаемым модом 2008-го. Ожидания полностью оправдались: в конкурсе Mod of the Year 2009 модификация заняла почетное третье место в десятке лучших, а также претендовала на награды в номинациях Best Art Direction и Best Multiplayer.

Признание вполне заслуженное: такого сильного и атмосферного Source-мода мы еще не видели. Здесь есть все — оригинальные уровни, сочетающие новые технологии и традиционную японскую архитектуру, детализованные модели игроков, множество видов оружия, система выбора классов и развития персонажа. Это не просто красивый футуристический макет, а удачная попытка симуляции *живого* города будущего — задача, которую препарируемая **Half-Life 2** реализовывала весьма картонно. Сетевая игра, ради которой мод и создавался, хорошо сбалансирована, и найти оппонентов для онлайн-баталий не составляет труда.

Команда NeoTokyo подходит к делу с завидной тщательностью. Для мода написан отличный саундтрек, что для некоммерческих проектов — редкость. Имеется также собственная версия сервера и даже свой инструментарий для создания уровней. ■

STAR WARS: GALACTIC WARFARE



ЖАНР: ШУТЕР
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА:
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
РАЗРАБОТЧИК: SWM-TEAM

Главный блокбастер прошлого года наряжается в текстуры Star Wars. Практически все податливые к модификации игры рано или поздно аранжируются на мотив «Звездных войн», и для **Call of Duty: Modern Warfare 2** это было неизбежно. В данном случае удивляет разве что скорость появления модификации — спустя всего шесть недель после релиза оригинала.

Авторы торопились поспеть к католическому Рождеству, так что на данный момент в активе мода есть всего одна сетевая карта — ближневосточные трущобы умело превращены в Татуин. Да так, что не отличишь. Мод, безусловно, находится в зародышевом статусе Beta 0.4 и входит в нашу десятку некоторым авансом — Call of Duty тут все еще 80%, а «Звездных войн» — 20%.

Что, впрочем, отнюдь не означает, что в это скучно играть. Модификация готова запускаться на четырех выделенных серверах. Повоевать дадут либо за классического белого солдата Империи, либо за бойца повстанцев. Принимая во внимание, что отличия между классами носят скорее эстетический характер, мод можно классифицировать как киберспортивный. Получается эдакий **Counter-Strike** с лазерными винтовками, благодаря чему поле боя мгновенно превращается в шоу Жана-Мишеля Жарра.

Сырой, в общем-то, продукт приходится по вкусу не только юным падаванам, но и людям, далеким от джорджлукасовской сказки: Galactic Warfare легко вошла в десятку пользовательского рейтинга ModDB за 2009-й. Временно огорчаются лишь любители художественной резьбы световыми мечами по оппоненту — их, как и уважаемых джедаев, в модификацию пока не завезли. ■

THIRD AGE – TOTAL WAR

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
РАЗРАБОТЧИК: TW_KING_KONG

Third Age — **Total War**, как следует из названия, задуман как полная конвертация **Medieval 2: Total War** в игру по миру «Властелина Колец». По результатам голосования на ModDB этот мод стал пятым в рейтинге самых ожидаемых модов 2008 года, а недавно оказался в десятке лучших за 2009-й. Third Age — одна из очень немногих модификаций для тактических стратегий, которые пользуются популярностью и признанием среди профессиональных игроков. К тому же это единственный мод для Total War, появившийся в хит-парадах ModDB за последние годы.

Таких масштабных сражений в фэнтези-мире, как в Third Age — Total War, не было не то что в других модификациях — даже в полновесных коммерческих проектах. Отряды из **The Battle for Middle-earth** — сельские дружины по сравнению с многотысячными армиями Third Age. При этом солдаты вовсе не похожи на квадратных болванчиков, как это часто бывает в других модах. Каждая из 12 фракций, за которые можно сразиться, уникальна: среди них не только привычные Гондор, Рохан, Мордор, орки, гномы и эльфы, но также армии Руна, Харада и Эриадора.

Для всех сторон конфликта создавались собственные модели и анимации по родам войск. Более того, для каждой из фракций написана своя музыка и подобраны индивидуальные голосовые портреты (!).

Действие игры происходит на обширной карте Средиземья, на которой присутствует больше сотни поселений. Основная их часть взята из книг Толкина, остальные придуманы самими разработчиками. А для полного погружения в мир переработке подвергся не только геймплей, но и меню вместе с графическим интерфейсом Total War. Third Age, без сомнения, стал не только одним из самых удачных стратегических модов прошлого года, но и лучшим за последнее время фанатским сочинением на тему Фродо и Гэндальфа. ■

OUT OF HELL

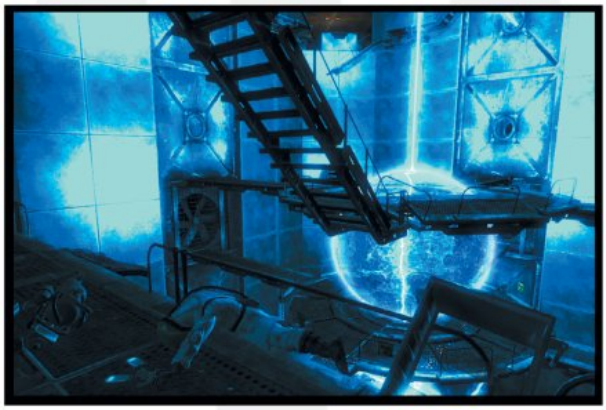
ЖАНР: ХОРРОР
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: UNREAL TOURNAMENT 2004
РАЗРАБОТЧИК: CHICKEN+RIBS_COMBO

Out of Hell — колоритнейшая игра ужасов, отмеченная редакцией ModDB за артдирекшен. Маленький городок в свете полной луны, ожившие мертвецы, два простых парня мечтают вырваться из этого кошмара. Автор Out of Hell берет свое за счет режиссуры и маниакального внимания к деталям. Игра готова поспорить за пальму первенства в количестве разбросанного мусора, мясных ошметков и брызг крови на единицу экранной площади. Но в наш список мод попал не за нарочитое желание блеснуть экстерьером. Как раз наоборот, мы отмечаем очень тонкую работу автора на внутреннем, психологическом уровне повествования.

Out of Hell работает на ностальгической волне, ставит на саспенс (а не на мясо), на классических шаркающих медленных зомби имени Джорджа Ромеро. В интервью модмейкер раскрывает секрет Полишинеля: конкретным источником вдохновения для него стала кинолента «Земля мертвых».

Модификация блестяще занимает нишу, освобожденную «убыстренными» мозгоедами **Left 4 Dead**. Однако стрелять не по-ворошиловски здесь противопоказано — зомби обучены заходить в тыл и постоянно респаунятся. Out of Hell — *очень* сложная игра, это ее персональный привет девяностым. С перспективой потерять миллион-другой нервных клеток вы выдвигаетесь в сумрак, сжимая в руках спасительную двустволку, тесак или… шоколадный батончик (герою периодически требуется подкреплять растраченные силы). Впереди — более десяти огромных локаций, лес мертвяков и самые натуральные демоны. ■

CUBE EXPERIMENTAL



ЖАНР: FIRST PERSON PUZZLE
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: FALLOUT 3
РАЗРАБОТЧИК: SUREAI TEAM

Знатоки кино прочтут задумку по скриншотам. **Cube Experimental** — это интерактивная версия знаменитого к/ф «Куб» итальянца Винченцо Натали. Призер в номинации Best Singleplayer Mod 2009 года, Cube Experimental работает на движке **Fallout 3** и ложится стартовым квестом в Pip-Boy: отправиться на поиски загадочного кубического комплекса можно сразу же по выходе из Убежища. Понять, что Куб вступит в жестокую схватку с вашим головным мозгом, поможет надпись на деревянной стене перед входом: «The cube is fuck you!» Не испугались? Разозлились? Тогда вперед.

Структурно Cube Experimental выпадает из вселенной Fallout 3: ни диалогов с мутантами, ни гигантских тараканов, ни аналога BFG наперевес. Только лабиринт из соединенных люками комнат, способных, среди прочего, удивить неожиданной сменой гравитации и самыми бредовыми галлюцинациями. Создатели мода, немцы из команды SureAi, явно наслаждаются ролью психоаналитиков-практиков — от бесконечных брожений между типовыми отсеками действительно начинает кружиться голова. Впрочем, в виртуальном кубе, в отличие от широкоэкранного, все-таки есть некое подобие линейной структуры: узлы головоломки связаны поездками на лифте.

В финале истории, в лучших традициях Portal, игроку позволят заглянуть за кулисы экспериментального полигона: трубы, перегородки, записки и снова трубы. Сознание бьет отбой, и хочется только одного: эвакуации. И вы не поверите — она случается. Самая необычная вариация на тему Fallout 3 завершена, но не спешите выгружать дополнение. Словно в порядке компенсации за несколько часов моратория на стрельбу, авторы сваливают на игрока целый арсенал высокоточных стволов. Теперь можно и пострелять. ■

MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS

ЖАНР: СИМУЛЯТОР
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: CRYSIS
РАЗРАБОТЧИК: WANDERING SAMURAI STUDIOS

Триумфатор в номинации Best Multiplayer Mod, **MechWarrior: Living Legends** — еще один пример осознанной творческой ностальгии. Обмануться невозможно: перед нами **MechWarrior** образца 89-99 года (до выхода третьей части), бликующий анизотропной фильтрацией и переливающийся спецэффектами движка **Crysis**.

За внешним сходством, впрочем, следуют продиктованные временем различия. Ставка в игре сделана, как уже ясно, на мультиплеер (до 32 человек). Можно не только управлять гигантскими шагающими роботами, но и, к примеру, захватывать танки, оборонительные установки или вообще положиться на виртуальные руки и ноги (нанокостюм в комплектацию мода, однако, не входит). Мех, как и прежде, весьма капризная машина: может перегреться, сломаться, посадить аккумулятор. Первая же схватка с роботом соперника развеивает все сомнения относительно аркадности модификации: здесь побеждают думающие, и лишь затем — меткие.

Из фирменной песочницы Crysis в Living Legends пересыпали ровно столько песка, чтобы играть было интересно. Свободу передвижения, как и прежде, никто не ограничивает, но «заплывать за буйки» вам не дадут. Настоятельно рекомендуем: наигравшись при свете дня, испытайте свой тактический гений в сражениях после заката солнца. Прибор ночного видения требует дополнительного расхода энергии — игра серьезно снижает в ритме, но пропорционально прибавляет в напряжении.

Мифология конфликта завязана на противоборстве испокон веку враждующих BattleTech-фракций: The Clans и The Inner Sphere. Примерно о том же — проект официальной перезагрузки серии Mech Warrior, запланированный к выходу в этом году. Очень интересно узнать, какой же из мехов окажется геймплейно сильнее. ■

NAMELESS MOD

ЖАНР: ШУТЕР
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: DEUS EX
РАЗРАБОТЧИК: OFF TOPIC PRODUCTIONS

Авот — настоящая экзотика. Мод на основе классического Deus Ex, живописующий будни обычного интернет-форума: модераторы, админы, спамеры и прочие всем известные персонажи обмениваются тут порциями свинца и лазерными лучами. В **Nameless Mod** идеи **Darwinia** живут и эволюционируют. Умельцы из Off Topic Production накачивают юмором **Deus Ex** — возможно, самую серьезную игру в истории Action/RPG.

После таинственного исчезновения главного Модератора мирный Forum City погружается в пучину хаоса. Главный герой, Трекстон, всегда готовый вступить в диалог (200 000 сочиненных слов) или расчехлить банпушку, вступает в неравный бой с силами флуда. По дороге бывшему спецагенту встретится целая галерея типов, написанных углем и желчью, — надоедливых форумных трепачей-сквернословов.

И пусть Deus Ex уже не может выдавать на экран современную картинку, «Безымянный» держит не отпуская. Результат семилетней работы модостроителей начинен смехом, как граната — шрапнелью. Но кроме шуток, игра обладает и весьма увлекательным, нелинейным сюжетом. Тут есть все: коррумпированные структуры, религиозные фанатики, кибертеррористы и даже «мертвые компьютерные программы».

В сухих цифрах игра распадается на 59 уровней (включая три секретные локации), 20 новых видов оружия, бесчисленное количество текстовой информации (электронные письма, книги, газеты), знакомые шпионские гаджеты, возможность биться голыми руками и собственный саундтрек. От осторожного, вкрадчивого игрового процесса Deus Ex не осталось практически ничего: единовременная перестрелка с участием двадцати и более граждан-форумчан в NamelessMod — обычное дело. ■

DISCOVERY FREELANCER

ЖАНР: КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА: FREELANCER
РАЗРАБОТЧИК: IGISS

Когда в 2003-м на орбиту вышел космический симулятор **Freelancer**, его нередко упрекали в слабой реализации заложенного потенциала. И в самом деле — по завершении одиночной кампании неисследованной оставалась всего пара уголков «бескрайней» вселенной. Игре не хватало масштаба. За исправление ситуации немедленно взялись моддеры. По числу игроков на интернет-серверах лидирует мод **Discovery Freelancer**, последняя версия которого появилась летом прошлого года и который трижды входил в топ-100 по мнению редакторов ModDB.com. А в 2007-м он выиграл в номинации «Лучший мод для игры-симулятора» (впоследствии эта награда не вручалась).

Цель модификации — многократно расширить сюжетные границы Freelancer. Действие происходит примерно через два десятилетия после событий оригинальной кампании, и мир игры за это время спокойнее не стал — войны, альянсы и заговоры преследуют отрезанное от Земли человечество.

Немного статистики: в Discovery стало втрое больше звездных систем, появилось две сотни новых моделей кораблей, множество видов оружия и товаров. Но признание Discovery заслужил скорее не за количество, а за качество нововведений — все они аккуратно вписаны в структуру канонической игры. Атмосфера первоисточника сгустилась, не изменив химического состава. Каждый, кто хоть раз играл в оригинальный Freelancer, попадает в знакомую галактику, живущую по своим законам.

По рассказам создателей, Discovery появился как небольшая модификация для игры по локальной сети, но в последующие годы неоднократно совершенствовался, обновлялся и разжился толпой фанатов. Сейчас над разработкой трудится целая команда из нескольких десятков человек, включая наших соотечественников. На основе Discovery работают несколько крупнейших российских серверов Freelancer. ■

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

в этом месяце

Всем привет! Пользуясь случаем, разрешите объявить в разделе рецензий месячник переосмысления идей — чужих и своих собственных. Вот, например, **Battlefield: Bad Company 2**. Первая часть этой замечательной игры прошла мимо PC-аудитории, и очень жаль: на фоне современных военных шутеров (в которых, согласно последним трендам, обязательно должны быть злые русские и очень серьезные лица) эта игра выделялась подчеркнутой несерьезностью происходящего. Главные герои угоняли машину с золотыми слитками и нагло вламывались в кабинет одного восточноевропейского диктатора. К сиквелу разработчики отчего-то пересмотрели свои взгляды и сделали трендовый милитари-шутер: стремительный, зрелищный, но… похожий на **Modern Warfare 2** до кровосмешения.

Зато авторам **Assassin's Creed 2** хватило собственных наработок. Геймплей второй части не очень-то отличается от оригинала, но этого и не нужно: основные претензии к **Assassin's Creed** касались однообразных миссий и недостатка контента. Так вот, теперь все это благополучно поправили, и, чтобы добраться до очередной жертвы, больше не нужно раз за разом собирать флаги и избивать в подворотнях мелких чиновников. Зато можно вкалывать прохожим в шею отравленные иглы и дружить с Леонардо да Винчи.

В это же самое время эпическая стратегическая серия **Command & Conquer** к четвертой части неожиданно заговорила словами вроде «респаун», «классы» и тому подобными терминами из арсенала сетевых шутеров. Игра стала более современной, более собранной, но оценят ли эти нововведения фанаты — еще большой вопрос. Хорошая новость — Кейн все такой же лысый.

Наконец, спешу поделиться радостной новостью: **«Метро 2033»**, главный русскоязычный шутер после **S.T.A.L.K.E.R.**, успешно появился в продаже, и более того — несмотря на все наши потаенные страхи, оказался отличной игрой. Конечно, это очень славянская игра: баланс оружия нуждается в доработке, лицевой анимации не хватает сразу всего, а сюжет увлекателен ровно настолько, насколько вам нравится книга Дмитрия Глуховского. Но все это ей-богу сущие мелочи: в игре есть постапокалиптический метрополитен, мутанты, дрезины с пулеметами и хоррор-сцена в ленинской библиотеке — уже за одно это к «Метро 2033» стоит пристально присмотреться.

Короткий общий вывод: март удался. Помимо перечисленных выше игр, есть **Supreme Commander 2**, **Venetica** и традиционная подборка маленьких и сердитых инди-игр. Так что всем, кто все еще пророчит играм на PC скорую погибель, отвечаем — не в этом месяце.

Георгий Курган, редактор

ALICE IN WONDERLAND

■ **Жанр:** Аркада ■ **Издатель:** Disney Interactive Studios ■ **Разработчик:** Etranges Libellules ■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск ■ **Мультиплеер:** отсутствует ■ **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 512 (1) Гб, 128 (256) Мб видео

«**Алиса в Стране Чудес**» — пожалуй, самое странное кино Тима Бертона. Это красочная сюрреалистическая фантазия на тему Льюиса Кэррла, не дословный пересказ и даже не компиляция идей. Алиса здесь не наивная маленькая девочка, а девятнадцатилетняя сбежавшая со свадьбы нонконформистка. Но бертоновской глубины и драмы здесь почти нет. Несмотря на все изыски, это просто хорошо снятая сказка с дежурным сумасбродством «в стиле Алисы».

У игры проблемы серьезней. Ее авторы подошли к своей задаче так, как подходят рабочие к перемешиванию цемента сапогами. Ответственно, но без фантазии. Сюжет кое-как повторяет канву фильма: Алису заманил в нору Белый Кролик Мак Твист, чтобы она спасла их мир от Королевы Червей. Только жители страны не уверены, что это та Алиса, которая приходила к ним, когда была маленькой. Нам нужно доказать, что Алиса — это настоящая Алиса, разыскивая причастных к делу персонажей, вроде Безумного Шляпочника. А потом побежать в замок бить Бармаглота и приспешников Хелены Бонем Картер. Подана эта история некрасиво: через череду жидких роликов с пенопластовыми репликами персонажей.

Геймплей завязан на умениях главных героев: Мак Твист останавливает время (необходимо для обуздания вертящихся предметов), Соня дерется, Шляпочник соединяет куски живописных картин с обломками архитектуры в целые предметы, Мартовский Заяц с помощью телекинеза собирает разломанные вещи и швыряется камнями, а появляющийся ближе к концу Мартовский Кот видит невидимые предметы.

Звучит все это увлекательно, но на деле сводится к однообразным задачкам вроде «собери дверь» или «останови вертящийся указатель». В основном мы скачем по грязно-зеленым пасторалям, косим сухие кусты, перепрыгиваем деревья, открываем сундуки с монетками и деремся с картами. В битвах однообразие становится перманентным: вид врагов всегда один, а боевые приемы героев состоят из пары анимаций. Впрочем, за накопленные очки можно купить в магазине какой-нибудь спецприем вроде «самонаводящейся посуды».

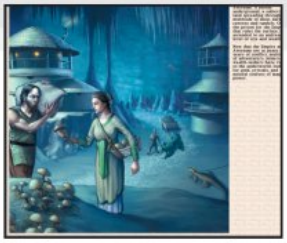
Добавьте ко всему сказанному бледную графику с колченогой анимацией, скучные бонусы, затянутость и получите классический портрет «детской игры по фильму». Впрочем, делать такую «классику» моветон вот уж года как четыре. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

AVERNUM 6

■ **Жанр:** RPG из детства ■ **Издатель/разработчик:** Spiderweb Software
■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 800 МГц (1,6 ГГц), 512 Мб (1 Гб), 32 (64) Мб видео



Вот уже 16 лет студия **Spiderweb Software** (по сути это один человек — Джефф Вогель), выпускает невзрачные на вид, но весьма глубокие и масштабные RPG в стиле old school. Мы бы сказали, что они похожи на **Fallout** и **Baldur's Gate,** если бы самая первая ролевая серия от Вогеля — **Exile** — не вышла за несколько лет до этих хитов. Всего Spiderweb Software выпустили два десятка очень неплохих игр. При этом изначально Вогель делает игры для «Макинтоша», а потом уже переносит их на PC.

Самые крупные в этой обойме — серии **Geneforge** и **Avernum**. По механике обе — это классическая партийная RPG с огромным количеством текста, ветвистыми диалогами, возможностью с нуля создать свою партию, пошаговыми боями, пухлой ролевой системой, походами по магазинам, свободой выбора и огромным миром. Наиболее интересна серия Geneforge: ее действие разворачивается в необычном сеттинге, где властвует генная инженерия, а людям служат искусственные создания. Там главное — диалоги и свобода выбора, позволяющие пройти сюжет за разные фракции.

Avernum — это, напротив, классическое фэнтези, где не избежать схваток с гоблинами и зачистки подземелий. Но и тут есть нюансы: например, игрок должен постоянно заботиться о пропитании и общаться с разумными кошками и ящерами. Свежая, шестая часть завершает серию: многострадальный подземный мир Авернум стоит перед решающим сражением, в котором он либо погибнет, либо будет спасен. Игровой процесс классический: начиная службу в качестве обычного солдата, мы выполняем приказы начальства, защищая и убивая, обчищаем трупы, покупаем новые зелья, вскрываем сундуки и воруем (если делать это слишком часто, можно испортить отношения с целым городом или попасть в тюрьму!), разучиваем новые заклинания и боевые умения. Единожды начав играть, от Avernum 6 очень трудно оторваться.

Смущает во всем этом только один факт: в играх Spiderweb Software с годами почти ничего не меняется. В Avernum 6 чуть чуть-чуть улучшилась графика и стал поудобней интерфейс, но все равно вы с трудом отличите шестую часть от первой. Будем надеяться, что, завершив Avernum, Вогель решится на что-то кардинально новое или хотя бы наймет действительно талантливого художника.— *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**

ANNO 1404: VENICE

■ **Жанр:** стратегия ■ **Издатель:** Ubisoft ■ **Разработчик:** Related Designs
■ **Мультиплеер:** Интернет
■ **Системные требования:** 3 (3,5) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

Если к немецкой экономической стратегии выходит аддон под названием **Venice**, жди беды. **The Guild 2: Venice** в свое время отдали на аутсорс безвестным индусам, и игра тут же превратилась в нервный, забагованный балаган, где, что особенно трогательно, не было никакой Венеции. Вы будете смеяться, но с **Anno 1404** произошла та же самая история, разве что виноваты в этом авторы оригинала, а не страна пряностей.

Напомним, Anno 1404 — первая действительно выдающаяся игра серии: с лупой, по крупицам выстраивая экономику, студия **Related Designs** поместила ее в сказочно красивый, размашистый средневековый мир, где одни только крыши домов и мельницы вводили вас в состояние абсолютного эстетического счастья. И главная причина, по которой на свет появилось это дополнение — вовсе не желание добавить пресловутого венецианского колориту, а попытка перевести механику в онлайн: все вердикты на оригинал звучали примерно как «все хорошо, только вот мультиплеера нет!».

В Venice мультиплеер есть, и вдруг оказалось, что Anno 1404 он не очень-то и нужен: это размеренная, очень личная стратегия, с которой связаны персональные эмоции и переживания. А здесь ее низвели до уровня низкопробного киберспортивного развлечение: перед вами постоянно стоят задачи «быстрее построить», «быстрее исследовать», «быстрее натренировать», «быстрее напасть».

Сосредоточившись на мультиплеере, авторы отработали стандартную аддон-программу вполсилы. В новых миссиях вы решаете какие-то персональные, мелочные проблемы влиятельных семей (например, нужно построить какое-то здание), и масштабной стратегией тут уже и не пахнет. Разрекламированный шпионаж не приносит *никакой* пользы. Построить город в стиле Венеции вам не разрешат: новых зданий, башен, ворот и прочих построек преступно мало. Наконец, и без того жадная до железа игра работает теперь еще медленнее. В общем, если в скором времени анонсируют **The Settlers 7: Venice**, вы знаете, чего ждать. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Издатель в России/локализатор
Акелла
Похожесть
Серия Hitman
inFamous
Prototype
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.assassinscreed.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Антон Ермягин

ASSASSIN'S CREED II

У **Assassin's Creed** и **GTA** есть одна любопытная общая черта: авторы этих игр умеют с нездешней дотошностью воспроизвести в своей игре заданную историческую эпоху. Они не гонятся за исторической достоверностью, но пытаются сделать окружающий мир узнаваемым, чтобы с первого взгляда было понятно, что Венеция — это именно Венеция, а не абстрактный город-с-каналами, а Нью-Йорк — это Нью-Йорк, а не сборище небоскребов во главе с пятидесятиметровой стальной женщиной.

Есть и различие: **Rockstar** в открытую иронизируют над своими персонажами и окружающим их миром. Негры из неблагополучных районов — обязательно с пистолетами, крэком и бумбоксами, русские эмигранты — за рулем тарахтящего такси или в истерзанной тараканами халупе. В это время **Ubisoft** делают очень серьезное лицо и ведут игрока по своей игре как экскурсовод по музею: вот здесь у нас собор Санта-Мария дель Фьоре, а теперь, пожалуйста, посмотрите направо. Они всеми силами пытаются усилить эффект узнавания. Наверное, неслучайно **Assassin's Creed 2** открывается почти шекспировской сценой драки между двумя итальянскими кланами, из любой точки города, как правило, видна какая-нибудь живописная капелла. У Ubisoft получился невероятно обаятельный симулятор убийцы: последний раз так стильно резать людям глотки можно было в серии **Hitman**. А ведь там даже паркура не было.

Дольче и Габана

Однако все два года разработки Assassin's Creed 2 нас волновала отнюдь не художественная сторона вопроса. После выхода первой части Ubisoft получили в адрес своей игры ряд жестких, но абсолютно справедливых претензий. Главная из них заключалась в том, что играть в Assassin's Creed было интересно, но недолго: каждая операция по устранению очередного тамплиера представляла собой набор повторяющихся заданий. Приемов у героя было не так уж много, а сама игра при этом была достаточно длинной — в результате желание двигаться дальше у многих пропадало задолго до того, как разработчики успевали высказаться и довести до конца свою запутанную историю. Не спасла даже Джейд Реймонд со своими карими глазами.

Но потенциал у игры был огромный. Изящный и очень интуитивный паркур, напряженные, хоть и построенные на двух кнопках, бои. Кроме того, убедительные средневековые города — с грязными узкими улочками, толпами народа, мрачными церквями и вонючими нищими. И сюжет — такой как надо: с элементами Дэна Брауна, Роджера Желязны, Томаса Т. Томаса, а также кинофильма «Матрица». Тамплиеры, хашашины, хай-тек, генетическая память и мировой заговор — все как полагается.

Кастеллано и Пиполо

К сиквелу осталась только одна задача — собрать из всего этого хорошую игру. На этом месте

Уно кастрато пердуто

Действие Assassin's Creed 2 происходит в Италии, поэтому персонажи зачастую изъясняются на языке Макиавелли, Микеланджело и Челентано. Чтобы вы не растерялись в чужой языковой среде, «Игромания» публикует список фраз на итальянском, без знания которых не получится совершить ни одного приличного убийства

Здравствуйте!	Ciao
Спасибо	Grazie
Пожалуйста	Per favore
Сколько стоит эта лазанья?	Quanto costa questa lasagna?
Я хотел бы заказать четырех проституток	Vorrei ordinare quattro prostitute
Сколько тамплиеров в вашем городе?	Quanti dei Templari nella tua città?
Я слышал, что в вашем городе куют отличные мечи.	
Где я могу купить сувениры для своих друзей?	Ho sentito dire che nella tua città forgiare spade eccellenti.
	Dove posso comprare souvenir per i tuoi amici?
Могу я одолжить у вас лестницу?	Posso prendere in prestito la tua scaletta?
Мне нужен яд для крупных животных	Ho bisogno di un veleno per gli animali
	di grandi dimensioni
Подскажите, как пройти в Ватикан?	Mostrano come arrivare al Vaticano?
Это не труп, мой друг просто заснул, зачитавшись Боккаччо	Questo non è un cadavere, il mio amico appena andato
	a dormire con la lettura Boccaccio
Я не говорю по-итальянски, честное слово!	Io non parlo italiano. Onestamente!

Ubisoft с отсутствующим видом пожали плечами и приняли единственное правильное решение: они взяли первую часть, засунули ей в самое неудобное место огромный пожарный рукав с надписью «контент» и до отказа выкрутили вентиль. В Assassin's Creed 2 есть все то, чего нам так не хватало в первой части, и даже чуточку больше.

Главное нововведение, от которого отталкивается все остальное: сюжетные и второстепенные миссии наконец-то развели по углам. От более чем странной концепции «собери сто флагов, чтобы узнать, в котором часу тамплиерский чиновник выходит на балкон в халате и без охраны», Assassin's Creed перешла к понятной GTA-структуре. В центре повествования — история о том, как молодой итальянский мажор Эцио Аудиторе вынужден коренным образом изменить привычный уклад жизни: отца и двух братьев казнили по ложному обвинению, в родительском сундуке обнаружились странные доспехи и зловещего вида выдвижной нож, а близкие люди начали изъясняться загадочными терминами, самыми понятными из которых были «ассасины», «тамплиеры» и «месть».

Дальнейшую программу действий в общих чертах предугадать несложно: череда дерзких убийств, погоня за древними артефактами, скандалы, интриги, расследования... В перерывах мы возвращаемся в 2012 год, в штаб-квартиру современных ассасинов, но теперь это случается значительно реже, чем раньше: всего несколько раз за всю игру. Главное в Assassin's Creed 2 — это история Эцио Аудиторе, а его вечно удивленный потомок Десмонд Майлз выходит на первый план только в ключевых местах, чтобы еще больше запутать игрока тысячелетними тайнами и пророчествами.

Миссии отныне организованы примерно по тому же принципу, что и в большинстве нормальных sandbox-игр: на базу после каждого задания возвращаться больше не нужно, каждый раз лично скакать из диких гор в город — тоже. Вместо этого — привычная последовательность миссий. Слежка, погони, диверсии, штурмы... стоило избавиться от условностей, как выяснилось, что у разработчиков довольно богатая фантазия.

Но что гораздо интереснее — в Assassin's Creed 2 поставленную задачу можно выполнить дюжиной различных способов. Ну то есть как: у Альтаира, безусловно, была пара тузов в рукаве, но вообще запас его приемов был довольно ограничен. Меч, кинжал, метательные ножи и клинок на пружине. Эцио — совсем другое дело, он носит с собой немногим меньше инструментов, чем ниндзя из **Tenchu**. Напоминаем, один из его лучших друзей — Леонардо да Винчи, который всю дорогу будет работать нашим личным изобретателем, поставлять свои последние наработки и расшифровывать страницы кодекса ассасинов. Благодаря ему у Эцио появляется по выдвижному кинжалу на каждой руке (чтобы можно было прикончить двух стражников разом), а также смазанные ядом иглы, первобытный пистолет и прочие любопытные приспособления.

Под конец игры гаджетов у Эцио оказывается немногим меньше, чем у Джеймса Бонда, и,

В Assassin's Creed 2 понятие «смешаться с толпой» стало более осязаемым: прятаться теперь можно не только среди странствующих монахов, но и вообще в любой крупной группе людей.

Ученые считают, что бесконечно можно смотреть на три вещи: на огонь, на воду и на то, как Эцио добивает раненых.

Планировка городов по-прежнему выше всяких похвал: в режиме паркура всегда есть за что ухватиться и куда прыгнуть.

Бросить в толпу пригоршню монет — всегда беспроигрышный ход: жадные мещане тут же бросятся собирать золото, загородив дорогу страже.

пожалуйста, не стесняйтесь всеми ими пользоваться. Первого стражника — заколоть отравленной иглой, второму — всадить нож под лопатку. Прибывшему подкреплению — бросить под ноги дымовую мину, под шипение которой передушить всех несогласных как слепых котят, после чего с разбегу скрыться в подворотне и по ближайшей стене уползти на другой конец города. Или спрыгнуть в реку. Или угнать гондолу. С точки зрения игры нет большой разницы, как именно вы избавитесь от противников, главное — выполнить задачу и вовремя шмыгнуть в кусты.

Сакко и Ванцетти

С второстепенными миссиями все тоже непросто. Выполнять их совершенно необязательно, но разработчики заманивают игрока простейшим трюком — товарно-денежными отношениями. На деньги, которые платят за выполнение заданий, можно покупать новую броню, оружие и более вместительные сумки для ядов, метательных ножей и аптечек (здоровье теперь не восстанавливается автоматически — с другой стороны, медикаменты спасают от гибели во время затяжного боя). Еще деньги можно вкладывать в восстановление фамильной виллы и прилегающей деревни: отреставрированные здания позволяют получить скидки у торговцев, а также наладить торговлю и получать с приусадебных хозяйств доход… чтобы, понятно, тратить его на новую броню, оружие и более вместительные сумки.

Ну и сами дополнительные задания стали разнообразнее. Например, в игре есть серия контрактов на убийства, так вот — условия их выполнения периодически меняются. Если в начале нас просят просто пришить человека любым способом, то позже будут настаивать, чтобы все прошло как можно незаметнее. Или попросят вычислить посреди маскарада четырех ряженых конспираторов. Или убить четырех стражников без применения оружия.

В результате всего этого Ubisoft удалось добиться важной цели. Первая часть Assassin's Creed хватала игрока под белы ручки и тащила сквозь череду довольно однотипных миссий. В перерывах между ними заниматься было особенно нечем — разве что скакать по Святой земле, обозревать окрестности с башен и минаретов, а также дразнить припадочных стражников, которые бросались в погоню за героем, стоило ему проскакать мимо заставы. В Assassin's Creed 2 первые несколько часов регулярно кружится голова — настолько в ней много *всего*. Оригинальную игру порой приходилось проходить через силу. А в сиквел *хочется* играть. Хочется побывать во всех городах. Хочется выполнять вторичные задания — потому что их много, они разные и за них дают деньги, которые очень нужны, потому что очень хочется купить себе боевой молот и посмотреть, смогут ли тамплиеры оценить его по достоинству. А еще здесь можно искать знаки, оставленные в самых неожиданных уголках «матрицы» предшественником Десмонда, нанимать в качестве прикрытия воров и проституток, воровать деньги и разбрасывать на улицах монеты, чтобы на них бросались нищие и загораживали стражникам дорогу, — все это тоже ужас как хочется опробовать.

Дядюшка Марио — просто-таки воплощение всех стереотипов об итальянцах: активно жестикулирует и разве что спагетти в кадре не ест.

Копать не строить

Помимо основных и вторичных заданий, в Assassin's Creed 2 есть своеобразная игра в игре — поиск гробниц выдающихся ассасинов. От каждой гробницы Эцио отковыривает большую каменную печать — собравшие все шесть, получат легендарную броню Альтаира.

Отметим, что похороны порой проходили в самых неожиданных местах. Например, под самым большим каменным куполом в мире (114,5 метров вместе с крестом), во флорентийском соборе Санта-Мария дель Фьоре. Или в катакомбах под церковью Санта-Мария Новелла, в которой хранится множество бесценных произведений искусства (в том числе — прекрасная надгробная плита Леонардо Дати работы Гиберти).

Геймплей на этих уровнях напоминает скорее серию Prince of Persia: врагов очень мало или нет вовсе, зато в каждой комнате встречаются полосы препятствий, которые предлагается преодолевать неистовым паркуром. Кроме того, встречаются головоломки и задачи на время. Проходить все это, конечно, не обязательно (за исключением самого первого подземелья, в которое игрок попадает по сюжету), но учтите — броня у Альтаира действительно крутая.

Марио и Луиджи

Сегодня Assassin's Creed в отличной форме: в отсутствие новых серий Hitman это лучший экшен, посвященный художественному убийству людей. С новыми гаджетами и боевыми приемами герой-ассасин — это ужас, летящий на крыльях ночи. Прикинувшись паломником, проникаем в аббатство, улучив момент — забираемся под потолок и оттуда выслеживаем жертву среди целой толпы монахов. В нужный момент — сигаем вниз, режем тамплиера и, расталкивая ошалевших представителей духовенства, быстро запрыгиваем на лошадь, чтобы через пять секунд раствориться в клубах дорожной пыли. В следующей миссии — сцена с погоней и обороной повозки да Винчи от разгневанных храмовников с огненными стрелами, не проходите мимо!

Игра всегда находит чем удивить: как только вы подумаете, что в совершенстве освоили паркур, откроется новая способность — прыжки по стенам стремительными рывками, которые помогают взбираться на самые высокие и неприступные здания. А когда все вершины будут покорены — разработчики предложат подняться в небо на деревянных крыльях, новейшем изобретении Леонардо.

Нам искренне жаль, что всего этого не было в первой части. За минув-

Если своими действиями вы привлекли излишнее внимание и Эцио начали узнавать на улицах в лицо, есть несколько способов исправить положение. В частности, вот — подкупить глашатая.

Стража в Assassin's Creed 2 умеет выстраивать кордоны не хуже полицейских из GTA 4. Вместо заграждений и шипов на дороге — бодрящий удар в промежность.

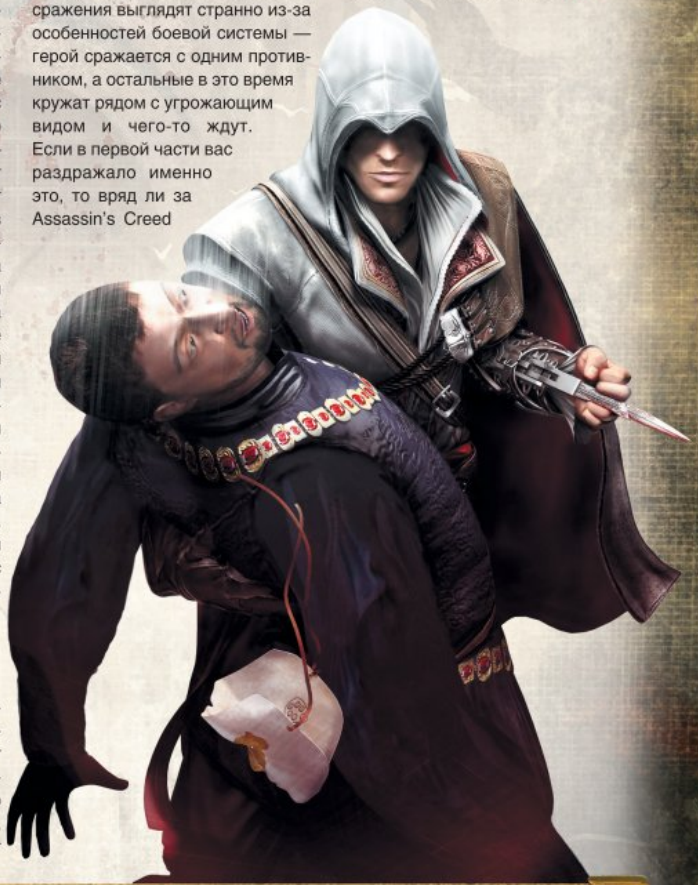
Порой в игре случаются потасовки с участием десятков людей. Лучшая тактика в таких случаях — подкрасться к врагу со спины и без лишнего шума всадить нож под лопатку.

шие два года движок ссутулился (особенно это заметно по угловатым кружевам в костюмах персонажей), а прыжков по зданиям и лазанья по стенам сегодня нет, кажется, только в **The Sims** и «Веселой ферме». Несмотря на это, появлению Assassin's Creed 2 на PC мы бесконечно рады. Учитывая отсутствие вменяемых конкурентов (за вычетом **The Saboteur**, паркур в котором был довольно бестолковым), ей следовало бы ставить оценку от 9 баллов, но — не выйдет. Во-первых, из-за качества самого порта: играть на компьютере банально неудобно, к управлению приходится привыкать довольно долго (традиционно рекомендуем геймпад, хотя и с ним поначалу будет непросто). Во-вторых, есть проблемы с производительностью: на системе, максимально близкой к рекомендуемым системным требованиям, игра подтормаживала, а анимация почему-то запаздывала — реплика уже закончилась, а персонаж все еще улыбается и шевелит губами. Кстати, рекомендуем сразу обновить драйверы видеокарты до последней версии — даже если вы делали это пару месяцев назад, нет гарантии, что игра на них согласится.

Ну и, конечно, печально известная система защиты, при которой для игры требуется постоянное подключение к интернету. Последние несколько недель перед сдачей номера ее так активно пинали все подряд, что теперь даже иронизировать на эту тему как-то уже и неловко. Скажем просто: в своем текущем виде эта система очень неудобная, и она нам не нравится. Ubisoft судорожно пытались исправить положение и выпустили первое обновление еще до релиза — теперь в случае разрыва соединения игра продолжается с того же места, где закончилась, а не с последнего чекпойнта, как было заявлено раньше. И все равно — пока система защиты доставляет больше хлопот, чем предлагает преимуществ. Вылеты, сбои в работе серверов, вдвое увеличенное время загрузки — едва ли все это стоит возможности хранить сохраненные игры на сервере издателя. Тем не менее похоже, что Ubisoft собираются использовать данную DRM и впредь. В этом нет ничего страшного — при условии, что взамен разработчики будут готовы предоставить адекватный сервис и дополнительные преимущества вроде загружаемого контента. Правда, даже тогда им придется придумать, что же делать с людьми, у которых нет постоянного доступа к Сети.

■■■

Когда мы в редакции обсуждали Assassin's Creed 2, Александр Кузьменко, главный фанат и защитник первой части, брезгливо кривился — дескать, все то же самое, что и в первой части, да еще и все персонажи говорят со смешным акцентом. Это чистая правда: капитальных изменений в механике игры нет. Более того, от некоторых чудачеств так и не удалось избавиться: AI дает сбои, управление перегружено, а сражения выглядят странно из-за особенностей боевой системы — герой сражается с одним противником, а остальные в это время кружат рядом с угрожающим видом и чего-то ждут. Если в первой части вас раздражало именно это, то вряд ли за Assassin's Creed стоит садиться сегодня. Но на наш взгляд, ради возможности заколоть чванливого вельможу ядовитой иглой и раствориться в суматохе венецианского карнавала — можно и потерпеть. ■



- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Избавившись от дурацких условностей первой части, Assassin's Creed на глазах превратился в лучший симулятор убийцы со времен Hitman. Проблема только в том, что по большому счету эту игру мы ждали еще два года назад.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ **8,5** ОТЛИЧНО

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
BLADE GROUP OF COMPANIES

COWON

S9

WWW.COWONRUSSIA.RU

НОВЫЙ ПЛЕЕР
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО
ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ
ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ
3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН
2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР
ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

Жанр
Шутер
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA DICE
Похожесть
Call of Duty: Modern Warfare 2
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Battlefield Heroes
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
badcompany2.ea.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 2 Гб, 512 Мб видео

Выбор редакции

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Александр Башкиров

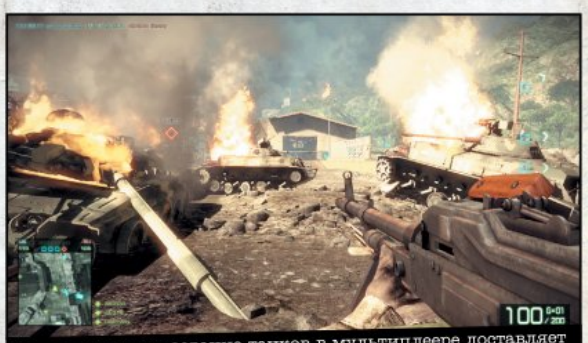
Первые 7 лет своего существования серия **Battlefield** не вступала в прямую конкуренцию с другими шутерами. Однопользовательской части до 2008 года здесь не было вообще (**Call of Duty** и **Medal of Honor** могли не волноваться), а мультиплеер был ориентирован на тех игроков, кому онлайновые режимы обычных шутеров казались слишком простыми, а полномасштабные маневры **Operation Flashpoint** и **Armed Assault** — слишком сложными. В последнее время ситуация изменилась: **Battlefield: Bad Company 2** открыто потешается над **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Персонажи издеваются над «элитными спецназовцами, использующими детекторы сердцебиения» и снегоходами (сами они предпочитают квадроциклы). Более явным объявлением войны была бы разве что надпись на коробке с игрой: «MW2 И ПАРНИ ИЗ **INFINITY WARD**, МЫ ВАС УНИЧТОЖИМ».

Вместо нее на коробке слоган «Defining Online Warfare» — тоже плевок в душу MW2, если вспомнить, на чьих серверах сейчас ведутся все онлайновые боевые действия. В общем, налицо желание **EA DICE** стать разработчиками главного (если не единственного) военного сериала планеты. И, знаете, у них может получиться.

Спуститься с горы

С PC-игроками у DICE на этот раз вышел конфуз: первая

По уровню разрушаемости BFBC2 вплотную приближается к Red Faction: Guerrilla.



Неумелое использование танков в мультиплеере доставляет зрителям не меньшее удовольствие, чем умелое.

В игре с хоть сколь-нибудь разрушаемым окружением не может не быть уровня, на котором герои прячутся за колоннами, а враги откалывают от колонн куски.

По меркам сюжета игры (нечто среднее между фильмами «На гребне волны», «Сломанная стрела» и «Рэмбо 3») это совершенно нормальная ситуация.

часть Bad Company выходила исключительно на консолях. Чтобы понять, откуда взялась эта игра и какую роль она играет в общей структуре сериала, надо смотреть нашу врезку. Чтобы понять, на что способен модифицированный движок Frostbite (с которым владельцы Xbox 360 и PS3 познакомились в первой Bad Company и в **Battlefield 1943**, а PC-игроки сталкиваются впервые), нужно покупать игру или искать ролики на YouTube — статичные скриншоты не передают всего великолепия.

Слово «фотореализм» сегодня звучит на каждом углу, но... отдельные панорамы BFBC2 и в самом деле можно перепутать с видовыми открытками или кадрами документального фильма про Боливию, Анды и республику Чили. Уровни просторные, на вид открытые. Они ловко состыкованы с задниками, на которых изображены сверкающие под солнцем заснеженные горы, горящий порт или город под артобстрелом, и от этого кажутся еще больше. Постоянно меняются положение солнца и погодные условия, причем последние играют важную роль в дизайне миссий — так, в одном задании нужно снимать часовых из снайперской винтовки, синхронизируя выстрелы с раскатами грома, в другом — спускаться по горному склону во время сильнейшего бурана, отогреваясь у взорванных бочек с горючим.

В первой Bad Company карты были действительно открытыми — в перемещениях игрока никто особо не ограничивал. В BFBC2 используются куда более прямолинейные рельсовые миссии: смотреть по сторонам можно, а вот гулять — не особенно. В 80% случаев мы движемся по дороге, реке или бетонному арыку, расстреливая бегущих навстречу врагов. Программа мероприятий настолько очевидно срежиссирована и заскриптована, что напоминает даже не Modern Warfare, а **Half-Life 2**. Еще 10% посвящены погоням на квадроциклах и броневиках с веселой пальбой по несущимся следом врагам и полетам на вертолетах.

За исключением одного уровня, где, как в старые добрые времена, нам выдают багги и отправляют в бескрайнюю пустыню, сингл BFBC2 представляет собой слегка интерактивное шестичасовое кино. Сюжет у игры умеренно идиотский, посвященный войне США с Россией и поискам деталей сверхоружия, которое грозит оставить без электричества весь Техас. DICE еще только набивают руку в сочинении связной однопользовательской истории: если сингл MW2 — это вполне себе голливудский блокбастер со звездами второй величины, то BFBC2 — вышедший сразу на DVD фильм с подозрительно великолепными пейзажами и пиротехникой.

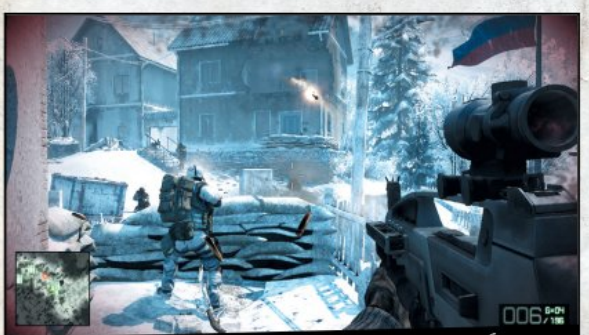
Дыроделы

В идеале Bad Company могла быть совсем другой игрой — это видно в оставшихся 10% кампании, когда нас запирают на изолированном участке карты и заставляют выполнять короткие наступательно-оборонительные миссии. Множество строений, склад оружия и боеприпасов, наступающие отрядами противники в составе мотострелковых и танковых войск... Как будто играешь в онлайновый Battlefield, но с сюжетом и ботами.

Только в таких моментах становятся заметны все потрясающие возможности движка: любую стенку можно пробить взрывом гранаты или ракеты, деревья — повалить, большинство зданий — разрушить до основания. Уже в первой Bad Company можно было дырявить окружающую действительность, но во второй можно ровнять с землей здания и радикально менять игровой ландшафт! Это то самое разрушаемое окружение, которое так часто обещают (и так неумело реализуют) разработчики военных симуляторов.

В BFBC2 разрушить можно практически ЧТО УГОДНО, и подствольный гранатомет в перестрелках — важнейший аргумент. С его помощью можно проделать в стене импровизированную амбразуру для стрельбы по вражескому танку. Можно отколоть кусок второго этажа и лишить снайпера огневой позиции. Можно на ходу пробить стену и пробежать сквозь отверстие. Наконец, враги могут развалить дом, на крыше которого вы стоите: когда земля в любой момент может уйти из-под ног, трудно спокойно выцеливать врага из снайперской винтовки.

Разрушения в BFBC2 не только очень здорово и реалистично выглядят (пыль, осколки, дымные столбы), они заставляют по-новому взглянуть на саму концепцию тактического шутера. Долго прятаться за одной и



Взрывчатки и ракет в BFBC2 всегда достаточно, чтобы продемонстрировать достоинства разрушаемых окружений.

Конечно, движок рассчитан на открытые пространства, но при желании на нем можно сделать очень приличный спецназовский шутер про штурм зданий и самолетов!

Место в истории

В BFBC2 присутствуют элементы всех игр сериала...

Battlefield 1942 (2002)

В прологе BFBC2 мы возвращаемся во времена Второй мировой и воюем с японцами (как и в самой первой игре франчайза).

Battlefield: Vietnam (2004)

Дождь, джунгли и контекстная музыка (полноценного саундтрека в Battlefield нет, все песни несутся из джипов, катеров и радиоприемников) появились именно во вьетнамской серии BF.

Battlefield 2 (2005)

Использование отрядов в мультиплеере и стрельба из миниганов в усредненном арабском городе — прямиком из BF2, самой популярной серии Battlefield на сегодняшний день.

Battlefield 2142 (2006)

Самая футуристичная технология в BFBC2 — беспилотный вертолет MQ-8 Fire Scout. Но, может, в аддоне добавят шагающих роботов?

Battlefield: Bad Company и Battlefield 1943 (2008/2009)

Первые серии Battlefield, в которых использовался движок Frostbite со всеми его прелестями. Вышли исключительно на консолях.

Battlefield Heroes (2009)

Незамутненное аркадное веселье. В BFBC2 можно пережить практически все... кроме того, что пережить нельзя при всем желании.

Если судить по фамилии героя (Марлоу), названию одной из миссий (Heart of Darkness) и вот этому катеру, шведские разработчики очень любят творчество Джозефа Конрада и фильм «Апокалипсис сегодня».

Вражеский AI в игре умеет высовываться из укрытия и не высовываться из укрытия. В любой другой игре было бы скучно, но в BFBC2 любое укрытие (в том числе и ваше) можно разбить...

той же стенкой не менее опасно, чем нагло лезть под пули. Надо все время перебегать с места на место, держать в уме альтернативные позиции, грамотно пользоваться изменениями обстановки (дыры в стенах позволяют вести огонь по противнику с самых неожиданных ракурсов). Сражаться очень сложно и интересно — даже на минимальном уровне сложности вражеский AI буквально рвет на части привыкшего к монолитным декорациям игрока.

Многие

Наличие сингла в Bad Company 2 — штука, безусловно, приятная... но игры серии Battlefield все-таки покупают из-за многопользовательского режима. Так вот, мультиплеер BFBC2 — это высшая точка развития серии, в нем собраны все лучшие черты **Battlefield 1942**, **Battlefield 2** и первой Bad Company.

Режимы Rush и Conquest специально приспособлены под просторные карты, активное использование техники и боевые действия в составе сквадов. В Rush нужно последовательно захватывать (или оборонять) чекпойнты: одна команда их минирует, другая — разминирует. Казалось бы, это самая примитивная форма мультиплеера... но зона боевых действий постоянно смещается, не оставляя игроку шанса на передышку. Вот мы отбиваем железнодорожную станцию: сначала бой идет на мосту со стоящим на нем товарным составом, потом — на территории складов на другом берегу. Стоит сровнять с землей один вражеский рубеж, как нас тут же гонят на следующий. В Conquest идет неторопливая битва за удержание флагов, которые расположены настолько грамотно, что кажется, будто на карте находятся не 32 человека, а две огромных армии.

Техника в мультиплеере используется куда более творчески, чем в сингле. Наличие у атакующей стороны хорошего танкиста или вертолетного аса превращает игру за защитников в сущий кошмар — сверху утюжат ракетами и из пулеметов, танк методично разрушает укрытия и ловко уворачивается от пущенных ракет. Но вот, наконец, героический снайпер подбегает вплотную и крепит на броню взрывпакет... Ну а к пульту управления маленьким беспилотным вертолетом (можно любоваться картиной боя и время от времени вызывать ракетные удары) и вовсе стоит очередь, как к игровому автомату в середине 90-х.

Все элементы современного мультиплеера присутствуют: четыре специализации персонажей, звания и апгрейды, кастомизация оружия (впервые за историю серии!) — совсем как в Modern Warfare 2. Уникальная черта серии — знакомая еще со времен Battlefield 2 система сквадов. Пока жив хотя бы один член отряда, погибнув, можно воскрешаться не на базе, а за спиной у напарников, в гуще сражения. Вообще все аспекты мультиплеера в BFBC2 выверены так, как этого можно добиться только за десятилетие экспериментов: здоровье бойца, убойная сила оружия, время респауна, расстояние между чекпойнтами — все рассчитано до мелочей и работает на то, чтобы создать убедительную иллюзию эпического боестолкновения.

Единственное, для чего мультиплеер BFBC2 решительно не приспособлен, так это для обыкновенного дефматча. В игре имеется командная разновидность этого режима — Squad Deathmatch, действие которого происходит на урезанных версиях больших карт из Rush и Conquest. Хотя карты уменьшены, а каждому отряду присвоена единица бронетехники, получается не тактический экшен, а индивидуальные погони, поединки и кемпинг по темным углам. Режим не пользуется особой популярностью — это все равно что играть в усеченную версию MW2 на движке BFBC2. Для полноты ощущений нужен размах — когда грохочут пушки и визжат многоствольные пулеметы вертолетов. В массовых тактических режимах BFBC2 никогда не бывает провисаний, скучных или неактивных моментов... каждый игрок точно знает, что ему делать, действие развивается как цельный голливудский военный фильм с началом, серединой и концом. Ну и в любой момент нужно быть готовым к тому, что на голову упадет горящий вертолет — только не по скрипту, как в сингле, а совершенно случайно, из-за нерасторопности товарищей.

■■■

Онлайновую составляющую DICE оттачивают с 2002 года — это лучший онлайновый военный опыт нашего времени, где в строго нужных дозах смешана тактика, реализм и аркадность. Серьезных недостатков у мультиплеера (за исключением одного нелепейшего момента — здесь почему-то запрещено ложиться на землю, снайперы в панике) нет. Сингл — всего только вторая попытка DICE привить Battle-field сюжетный однопользовательский режим. Это эффектный, красочный, зрелищный шутер, но ему далеко до лучших представителей жанра (список которых в настоящий момент исчерпывается MW2). Но если весь сингл Bad Company 3 будет такой же, как лучшие моменты второй части, то конкурентов у серии просто не останется. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

Дождались?

Шутер про спецназ, который мог бы уложить Modern Warfare 2 на обе лопатки, если бы у DICE были более опытные сценаристы и дизайнеры однопользовательских миссий.

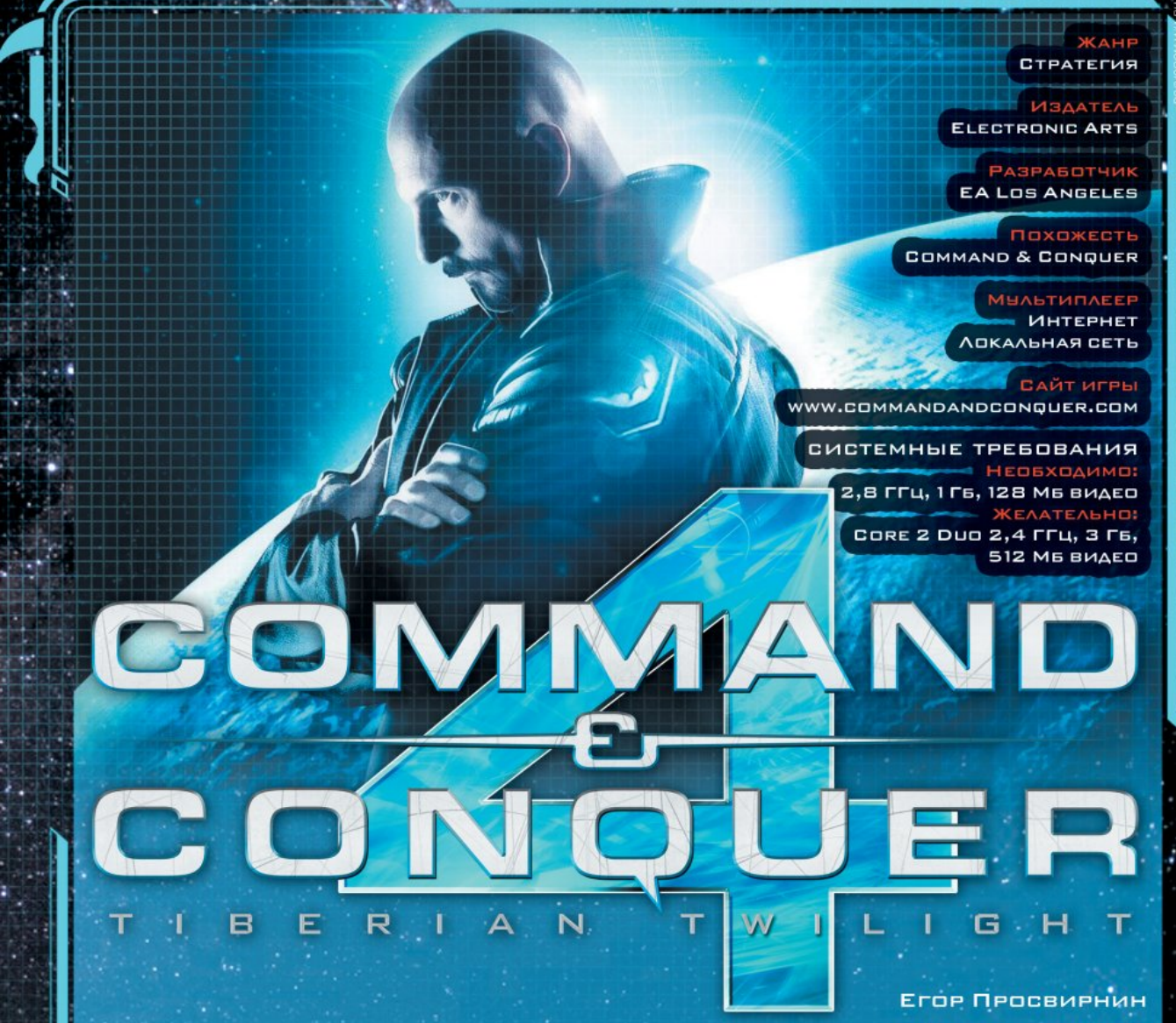
Оправданность ожиданий: 80%

ГЕЙМПЛЕЙ 9
ГРАФИКА 9
ЗВУК И МУЗЫКА 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

Рейтинг

9,0

«Великолепно»



Жанр
Стратегия

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
EA Los Angeles

Похожесть
Command & Conquer

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
www.commandandconquer.com

Системные требования
Необходимо:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Command & Conquer 4
Tiberian Twilight

Егор Просвирнин

Они сошлись. Волна и камень, стихи и проза, лед и пламень, стратегическая школа **Westwood** и стратегическая школа **Blizzard**. Планета Земля, 2010 год — в течение пары месяцев мы станем свидетелями самой потрясающей битвы компаний, когда-либо сотрясавшей жанр RTS.

С небольшим перерывом выходит последняя, завершающая часть **Command & Conquer** и вторая часть **StarCraft**. Два принципиальных соперника, враждовавших со времен изобретения жанра стратегий в реальном времени (собственно, Westwood их и изобрела в **Dune 2**, а Blizzard затем украла идею в самом первом **Warcraft**), наконец-то выяснят, кто из них делает самые крутые игры. Козыри SC2 известны: быстрый, отточенный, злой мультиплеер и превосходный баланс. Козыри Westwood (сегодня **EA Los Angeles**) — мощная история, мощная подача и ставший притчей во языцех tank rush. К сожалению, к четвертой части Westwood дрогнули, побоявшись выпускать еще одну стратегию с харвестерами и знаменитой боковой панелью интерфейса. Друзья, достаньте носовые платки и вставьте черные траурные розы в петлицы! C&C 4 — это абсолютно новая игра, не имеющая ничего общего со своими почтенными предшественницами.

Да, здесь по-прежнему есть латексные террористы NOD и ангелически скучные миротворцы GDI. Да, они по-прежнему воюют, но уже во вступительном ролике творится что-то неладное. Кейн, лидер NOD и обладатель премии «Самая известная лысина игровой индустрии», приходит с деловым предложением к руководству GDI, отчего у фанатов сериала случается сердечный приступ. Далее события развиваются по нарастающей (в кадре мелькают страшная жена, пожилая негритянка-полковник и явный эмо-гей в качестве вожака сепаратистов).

Пехота GDI стала окончательно выглядеть как сборище мехов, сбежавших из японской манги.

Ходячие базы могут атаковать противника и, кроме того, отличаются большой живучестью. Используйте их для отвлечения вражеского огня от более слабых юнитов.

Порой C&C 4 выглядит как сиквел к популярному художественному фильму Tron.

Но если вкратце, то планету Земля заполонил очень злой, очень плохой минерал тиберий (или тибериум... за прошедшие 15 лет споры так и не утихли), губящий все живое. NOD и GDI пытаются спасти человечество (в том числе посредством геноцида и запрещенных генетических экспериментов), и сейчас вот настал их самый славный, самый последний час. Для того чтобы понять всю сюжетную интригу, придется сесть и пройти обе кампании. Или же слазить в интернет и прочитать сюжетные толкования на фанатских сайтах.

Борьба двух краулеров похожа на женские бои в грязи — бестолково, но весело.

Отступники

В любом случае это не спасет вас от шока, потому что в C&C 4 нет больше харвестеров, сбора тиберия и строительства базы. Вместо этого игрокам выдали огромную гигантскую шагающую (или ездящую, или летающую) хреновину, способную распаковаться в нужном месте, произвести горстку юнитов, затем собраться и пойти дальше. Причем юниты заказываются на «командные очки», а на карте, помимо всего прочего, надо захватывать ключевые точки.

Можно было бы сказать, что EA Los Angeles, наконец, узнали о существовании проектов типа **Ground Control** и **Dawn of War**, если бы тут не было респауна краулеров, что вплотную подводит четвертую часть к бездуховным сетевым шутерам (как известно, приличный человек должен играть только в стратегии и ролевые игры). Отреспаунился, захватил точку, построил пачку юнитов, отбился, отбился, не отбился, снова отреспаунился, сменил класс — примите валидол, C&C теперь выглядит так.

Разработчики ввели в игру классы и систему набора опыта за убийства врагов. Перед началом задания вы обязаны выбрать, какой тип базы вам больше нравится. Агрессивно-наступательные краулеры (так называются эти мамонты из пикселей и металла, также см. джав из четвертого эпизода «Звездных войн») способны производить юнитов прямо во время движения по карте, причем юниты эти — в основном тяжелая бронированная техника.

Кроме того, у агрессора имеется целая куча апгрейдов, покупаемых за тиберий. В разных концах карты лежат огромные светящиеся кристаллы, собираемые любым наземным подразделением, подобравшимся поближе. Кристаллов мало, апгрейдов много, кто успел — тот и съел. Кроме того, имеются специальные голубые кристаллы, серьезно увеличивающие характеристики прихватившей их боевой единицы.

Второй базовый класс — оборона. Краулер-защитник специализируется на массовом выпуске пехоты (тяжелая техника против нее бессильна), а также строительстве всяческих сооружений, от бункеров до ракетных турелей, число которых ограничено имеющейся энергией. Третий класс, самый сложный в одиночной игре — поддержка. Летающая платформа производит многочисленные стаи авиации (как ударной, так и ремонтной) и обладает целым ворохом спецспособностей вроде мгновенного лечения союзников или вызова авиаударов.

Несколько хороших парней

Теперь самое интересное — кампанию можно проходить вдвоем. Даже не можно, а нужно — потому что дизайн большинства миссий заточен под совместную работу. Выберите два разных класса (вы — атакер, друг — саппортер, младшая сестра болеет с дивана) и начните избивать искусственный интеллект как старшеклассник — детсадовца.

Или же предпочтите путь социопата и пройдите кампанию в холодном брезгливом одиночестве. В этом случае не обойтись без новой системы набора опыта. За каждое действие на карте (а также после успешного завершения миссии) начисляют очки опыта. Когда их набирается достаточное количество, вы получаете новый уровень (да, мы все еще говорим о стратегии, а не о конкуренте **Diablo**).

Новые уровни открывают доступ к новым видам техники, строений, апгрейдов и всему такому прочему. Интересно, что опыт переносится из кампании в скирмиш с мультиплеером и обратно. То есть, застряв на какой-нибудь миссии, вы не бьетесь головой о монитор, а идете в онлайн, выигрываете пару

Опасные связи

Чтобы играть в Command & Conquer 4 максимально эффективно, нужно разбираться в тонких различиях между классами. Ниже — несколько любопытных деталей о них

Три класса образования

На старте (а также при уничтожении вашего краулера) вы можете выбрать один из трех классов. Штука в том, что, когда краулер падает с небес (или выползает из-под земли) в зоне высадки, он наносит огромный урон всем находящимся неподалеку врагам.

Внеочередное звание

По мере роста вашего уровня вам открываются новые возможности — никто не даст вам сразу Мастодонта или Аватара (на самом деле дадут в первых миссиях кампании, просто чтобы побаловаться). Рекомендуем максимально прокачать свою армию, прежде чем соваться к злым людям в мультиплеер.

Летаешь — значит растешь

Летающая платформа GDI поддерживает наступление союзников, сосредоточившись на лечении дружественных танков. При желании, впрочем, можно сколотить ударную авиагруппировку и повторить успех американской операции «Шок и трепет».

матчей, радуетесь левелапу. Получив в копилку более мощную технику, возвращаетесь к заданию и караете неуступчивых врагов злыми лазерами.

Трудности перевода

Или они вас карают — это уже как получится. Дизайнеры Westwood создали интуитивно непонятные карты, на которых только с двадцатого раза сообразишь, что делать и куда идти. Скажем, в одной из миссий надо прорваться к узлу тибериевой сети (не спрашивайте!), преодолев защитный барьер, за которым стоит мощная пушка. Пока я разбирался с барьером, мою армию разбили на мелкие гадкие кусочки. Я выдохнул, поменял класс, полетел воздухом, натолкнулся на ПВО. Снова выдохнул и решил, наконец, выполнить второстепенное задание — разрушить вражеский дампер. Стоило его расстрелять, как из-под земли выскочили страшные боевые войска NOD и развинтили треклятую пушку на запчасти. Это славно, но из брифинга «разрушь дампер, и мы тебе поможем» нельзя понять критически важную связь между второстепенным заданием и неприступной пушкой.

Несмотря на обилие информации (знаменитые видеоролики с живыми актерами, большие брифинги, возникающие по ходу миссии указания), C&C 4 с большим трудом объясняет, что и зачем происходит на карте. Еще с большим трудом происходят боестолкновения между двумя краулерами. Точнее, не с трудом, а с видимым комизмом — мобильные базы распаковываются рядом друг с другом и начинают беспрерывно производить выводки тяжелой техники.

Количество техники ограничено лишь планкой для командных очков, собирать минералы или, скажем, получать валюту за удержание контрольных точек не надо. На ранних этапах (когда у вас еще нет сверхмощных железяк, строящихся вечность, а армии состоят из моментально возрождающихся задохликов) бороть вражеский краулер бесконечными ордами несколько забавно и несколько стыдно. Впрочем, появление напарника решает эту проблему, создавая необходимый численный перевес.

Правда, контрольные точки на карте придется захватывать как в одиночной игре, так и в мультиплеере. В кампании рядом с точками находятся всякие интересные штуки — начиная от дополнительных зон высадки (если прибьют, не придется тащиться через половину карты) и заканчивая огромными пушками совершенно чудовищной разрушительной силы. Крайне полезен захват точек и рядом с системами ПВО — вражеская авиация крайне обрадуется цепочке стационарных ракетных установок, бьющих в белый свет как в копеечку.

В мультиплеере же на контрольных точках завязан своеобразный стратегический аналог режима domination из этих ваших шутеров. Пока точка под вашим контролем, вы получаете победные очки, кто первым набрал нужное число — тот молодец и победитель. Естественно, что при таких раскладах огром-

Ни одна игра серии не может обойтись без сцен топтания мирных лыжаек огромными боевыми роботами.

Мамонт-танки больше, увы, не являются панацеей от всего на свете — из-за жесткого ограничения на количество юнитов построить огромную армады невозможно.

Под ласковыми лучами скорпионов NOD вражеский краулер начинает цвести и пахнуть жженой соляркой.

Та самая проклятая пушка, заставившая три раза переигрывать миссию.

«Геймдизайн для начинающих», правило №42: если не знаешь, чем шокировать игрока, — нарисуй грозный корабль на пол-экрана.

ную роль начинает играть защитный класс — довольно сложно удерживать фронт без многочисленных обелисков света, обелисков жизни (вместо того чтобы калечить чужих, лечат своих) и бункеров с толпами засевшей в них пехоты.

Тонкие красные линии

К сожалению, при скоплении большого числа техники на экране (что в мультиплеере не редкость) игра начинает заметно подтормаживать. Как обычно, визуальные эффекты в C&C на высочайшем уровне, полномасштабная битва с лазерами и ракетами выглядит как финальная сцена из «Аватара». Добавьте к этому высокодетализированные, отлично анимированные модели и тщательно смоделированные карты, с домиками мутантов, брошенными заводами, тихими скверами... Как говорится, StarCraft, съешь свое сердце!

Не менее прекрасно музыкальное сопровождение — у NOD играют восточно-горловые напевы в духе Desert Rose Стинга, в то время как в казармах GDI слушают геройско-голливудскую музыку. На месте и фирменные ролики с живыми актерами, знаменитые их ужасной игрой — кажется, что еще чуть-чуть, и все эти люди не выдержат и рассмеются посреди очередной драматической сцены.

Впрочем, для C&C нелепое кино давно стало фирменной маркой, знаком аутентичного качества — больше в игровой индустрии, кажется, так никто не делает. Несколько изменился интерфейс: боковая панель переехала вниз, как и у всех остальных современных стратегий. Это немного грустно — как грустен и финал тибериевой истории.

■■■

К последней главе Command & Conquer ветераны Westwood сделали над собой усилие и попытались создать конкуренцию мультиплееру StarCraft. Несмотря на две кампании с драматическими финалами и громкие заявления про долгожданный конец великой саги, четвертая часть ориентирована в первую очередь на сетевую игру — в одиночестве классовая специализация практически бесполезна, а темп прохождения падает до неприличного уровня.

В остальном — это все тот же любимый C&C, с тибериевыми кристаллами, лысым Кейном, мамонт-танками и падающими с небес стратосферными транспортами. Правда, в этот раз игра излучает светлую грусть — финал, концовка, завершение пятнадцати лет приключений ядовитого минерала и пляшущих вокруг него безумцев. Достойный финал, достойное завершение. Как пели на закрытии советской Олимпиады: «До свиданья, наш ласковый Миша! Возвращайся в свой сказочный лес!» ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✓
- Оригинальность ✓
- Легко освоить ✓

Дождались?

Красивый гранд-финал главного в мире стратегического сериала

Оправданность ожиданий: 80%

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

RS@GROMAMA.RU

Жанр
Шутер

Издатели
THQ
Акелла

Разработчик
4A Games

Похожесть
S.T.A.L.K.E.R.
Half-Life
BioShock

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.metro2033game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo, 1 Гб, 512 Мб видео
Желательно:
Core 2 Quad, 2 Гб, 1 Гб видео

МЕТРО 2033

Георгий Курган

Одна из причин успеха романа Дмитрия Глуховского «Метро 2033» — в беспроигрышном сеттинге. Московское метро — это нечто большее, чем просто транспортная система. Это живая легенда, действующий памятник коммунизму имени В.И. Ленина. Сто восемьдесят станций и более семи миллионов человек, которые спускаются и поднимаются под землю ежедневно. При этом простая публика не видит и десятой части всего, что вмещает в себя метрополитен: пассажиры садятся в вагоны, состав трогается, несколько минут трясется в кромешной тьме, после чего выныривает на следующей станции. Это почти как телепортация: есть начальный и конечный пункты, а что происходит между ними — решительно непонятно.

Заглянуть за кулисы московского метро — это мечта, сравнимая с детским желанием во что бы то ни стало выяснить, чем таким секретным занимаются родители в спальне. Не нужно быть сыщиком или конспирологом, чтобы понять: в тоннелях и перегонах происходит гораздо больше интересных вещей, чем на станциях. Удавалось ли вам когда-нибудь заглянуть в неприметные люки, из которых периодически вылезают техники и ремонтники? Пробовали ли вы оглядеться по сторонам, когда поезд останавливается в тоннеле? Видели ли таблички с надписью «женская душевая» и «телефон» посреди закопченных труб и пыльных перегонов?

А ведь это — так, сущие мелочи, рутинные вещи для любого сотрудника метро. А что, если взглянуть глубже? «Метро-2», подземные лаборатории, бомбоубежища, эксперименты (безусловно, зловещие) — любому нормальному человеку должно быть интересно если не лично докопаться до истины, то хотя бы порассуждать на эту тему.

Будьте уважні та обережні

В книге Глуховский напустил туману по полной программе: постапокалипсис, мутанты,

Как только игрок выходит на улицу, линейность игры начинает вызывающим образом бросаться в глаза: вроде бы вокруг огромный город, а тропинка — всего одна.

Обратите внимание: в руках у героя отнюдь не снайперская винтовка, а шестизарядный револьвер — в арсенале «Метро 2033» встречаются любопытные экземпляры.

зловещие призраки в трубах и слепые дикари-каннибалы на станции «Парк Победы». Более удачной литературной основы для видеоигры не придумаешь. Особенно учитывая, что «Метро 2033» выходит не только в СНГ, но и за рубежом. Для западного человека московский метрополитен — такая же интригующая вещь, как Путин и «загадочная русская душа». В **4A Games** это отлично понимают — возможно, именно поэтому в игре так много советских плакатов, водки, песен под гитару, ушанок и противогазов.

Казалось бы, условия — лучше некуда. Есть готовый сценарий, в котором мало запоминающихся персонажей, диалогов по существу, но довольно много экшена. Есть детально описанный сеттинг. Разновидности оружия и особенности поведения монстров тоже были дотошно перечислены в книге. Вместе с тем разработчикам предстояло решить важнейшую задачу: как сделать так, чтобы игроку было интересно? Ведь тоннели и коммуникации метро не самое живописное место на свете, и если бездумно запустить в них монстров и сердитых мужчин в противогазах — получится черт знает что. Дизайн уровней и дизайн вообще, постановка и баланс — за всем этим нужно было следить особенно тщательно, в случае ошибки вся конструкция тотчас рассыпалась бы.

С радостью сообщаем: большую часть подводных камней разработчикам вполне успешно удалось обойти. Итак, «Метро 2033» — это линейный шутер, который похож на десятки игр разом: на **S.T.A.L.K.E.R.**, на **Half-Life** (в основном — на первую часть), на **BioShock** и даже немного на **You Are Empty**. Геймплей можно условно разделить на три части: полностью постановочные сцены сменяются прогулками на открытом воздухе (идем по заданному маршруту, периодически отстреливаемся от монстров) и перестрелками в замкнутом пространстве. В последнем случае 4A Games включают такой «камерный sandbox»: многоэтажная архитектура, всюду враги, а уж как именно с ними расправиться — личное дело каждого.

Мы могли бы служить в разведке

С помощью этих трех геймдизайнерских приемов разработчики умудряются обыграть почти любую ситуацию из книги. Сюжет в общем и целом повторяет события первоисточника. Главный герой по имени Артем отправляется в Полис (подземный город, расположенный в помещениях бывш. станций «Арбатская», «Библиотека им. Ленина» и «Боровицкая»), чтобы защитить родную станцию «Рижская» от нападок зловещей расы «черных» — последние, кстати, по версии 4A Games, очень напоминают щуплых инопланетян из дешевой научной фантастики.

И начинается: первая поездка на дрезине, первая робкая пробежка по темному тоннелю, первый выход на поверхность... «Метро 2033» работает на избитых геймдизайнерских принципах, но события сменяют друг друга с сумасшедшей скоростью — и жаловаться не неоригинальную механику обычно некогда. Вот перестрелка с бандитами, вот дерзкий набег на вражеский форпост с применением бронированной дрезины, вот прорыв через линию фронта посреди яростного боя между фашистами и коммунистами, вот погоня, а вот начинается хоррор-сцена: патронов не хватает, из тоннелей сплошным потоком прут какие-то кусачие брандашмыги, аптечки кончились, а нам в этой ситуации нужно успеть добежать до противоположного конца станции и заминировать подземный переход.

А ближе к концу игры, когда вам покажется, что вы видели уже все, разработчики запихнут Артема в ленинскую библиотеку: там, напомним, обита-

Без соответствующего разрешения администрации

Согласно Правилам пользования московским метрополитеном, «Настоящие Правила обязательны к выполнению всеми лицами, находящимися на территории метрополитена. Несоблюдение требований настоящих Правил влечет административную ответственность в соответствии с Кодексом города Москвы об административных правонарушениях». Бдительные сотрудники «Игромании» изучили поведение персонажей игры «Метро 2033» и нашли ряд грубых нарушений

2.11.20. [Запрещается]
Разводить костры менее чем в 10 м за ограждением и на территориях внутри его на наземных участках линии метрополитена, а также менее чем в 25 метрах от вентиляционных киосков.

2.11.14. [Запрещается]
Использовать территорию метрополитена для занятий предпринимательской и иной деятельностью без письменного разрешения руководства метрополитена, а также торговать с рук в неустановленных местах.

2.11.1. [Запрещается]
Распивать пиво и напитки, изготавливаемые на его основе, алкогольную и спиртосодержащую продукцию, потреблять наркотические средства или психотропные вещества, появляться в состоянии опьянения.

2.11.26. [Запрещается]
Не выполнять законные требования народного дружинника при исполнении им обязанностей по охране общественного порядка.

2.6.2. [Запрещается]
Перемещение по неработающему эскалатору без разрешения работников метрополитена.

2.10.5. [Запрещается]
Провозить в метрополитене животных и птиц вне клеток или специальных контейнеров (сумок).

Дрезина в игре — это не просто «тележка для передвижения по рельсам», а грозная боевая машина.

Не забывайте вовремя подзаряжать батарею фонарика: однажды эта привычка может спасти вашу шкуру.

ют зловещие обезьяноподобные чудовища, убить которых в открытом бою практически невозможно. Более того, к ним ни в коем случае нельзя поворачиваться спиной — расценят как слабость и загрызут. Приходится аккуратно пятиться назад, не сводя глаз с чудовища, а как только представится случай — драпать.

В «Метро 2033» нет ничего такого, чего бы мы не видели в других играх. Но при этом ее почему-то очень хочется пройти до конца. Возможно, потому, что разработчики с ловкостью профессионального наперсточника тасуют чужие идеи — получается здорово. Когда нужно — включают лютую перестрелку. Когда стрельба наскучивает — дают немного погулять по мирной станции, запастись новым оружием, патронами и медикаментами. Ну а когда от беспросветной темноты начинают слезиться глаза — игрока выгоняют на свежий воздух: в колонках — хриплое дыхание, обзору мешают стекла противогаза, которые по мере износа фильтра покрываются предательской испариной, а в конце концов — ледяной коркой.

Наши матери в шлемах и латах

Здесь же — дизайн уровней и атмосфера. В ранних интервью разработчики очень гордились сущими, как тогда казалось, мелочами: например, тем, что в игре нужно лично, с помощью специальной кнопки менять фильтр у противогаза, подзаряжать фонарик при помощи карманной динамо-машины и вручную нагнетать давление в баллонах пневматического оружия.

Тогда всем казалось, что 4A Games просто-напросто выпендриваются, однако теперь стало ясно, зачем им было нужно так мучить игроков. По меньшей мере семьдесят процентов времени герой «Метро 2033» проводит под землей. Все это время его ежеминутно пытаются сожрать, пристрелить, взять в заложники или обозвать нехорошим словом.

А теперь представьте себе: мы находимся посреди напряженнейшего боя. Убивают в игре быстро, поэтому соображать некогда — нужно маневрировать, отстреливаться. И тут внезапно кончается воздух в баллоне пневморужья — точность и дальнобойность драматически падают, попасть в кого-либо становится практически невозможно. А что делать, если, скажем, в полном монстров тоннеле у героя неожиданно сядет фонарик? Или (уже на поверхности) иссякнет фильтр для противогаза — где будете искать новый?

Прибавьте к этому постоянную нехватку патронов и давящее чувство, которое испытываешь, находясь в затхлом перегоне в нескольких десятках метров под землей, — и вы поймете, почему в мире «Метро 2033» физически неприятно находиться. И это — самый большой комплимент создателям игры.

Наши дети ругаются матом

В «Метро 2033» очень хочется поверить, но получается это как-то через силу. Хотя видно, что разработчики очень старались (когда мы были в офисе 4A Games, едва ли не каждый сотрудник студии считал своим долгом подойти к нам и поинтересоваться о впечатлениях), славянские корни игры торчат буквально отовсюду. Лицевая анимация как будто позаимствована из мерзких докризисных отечественных шутеров: всех персонажей словно накачали ботоксом, и теперь они беспомощно шевелят губами, корчат странные лица и вызывают непреодолимое желание отвесить им подзатыльник. Противники в предрелизной версии игры тоже вели себя более чем странно.

Пока герой находился вне зоны их видимости, они в основном занимались тем, что ходили по своим комнатам и орали дурным голосом («Я тебя вижу! Упал-отжался!»). Стоило Артему попасться им на глаза — как они тут же открывали огонь из всех орудий, но, скрывшись за углом, можно было не опасаться преследования. Иногда у AI, впрочем, случались проблески сознания, но и в этом случае они деликатно выжидали минуту-полторы, прежде чем начать закидывать героя гранатами.

Плюс к этому — неожиданные проблемы с постановкой. Большую часть времени все вроде бы нормально: то и дело случаются кат-сцены с избиением и нападением монстров, в нужных местах герой честно галлюцинирует. Но вот, к примеру, сцена с первым визитом в Полис — чистой воды надува-

Дизайн — сильная сторона «Метро 2033»: каждый шлем, каждая дверь и каждый тоннель прорисованы вплоть до мельчайших деталей.

Игра открывается эпической сценой: группа отважных сталкеров отстреливается от стаи мутантов. Вокруг — зима, радиация, кровь и отчаяние.

тельство: местный совет старейшин вроде бы должен решить судьбу станции «Рижская». Игрок в этот момент потирает руки и ждет, что вот сейчас начнется эпическая сцена: вожди народа кричат, выплескивают друг другу в лицо стаканы с водой, патетически воздевают руки к небу… Вместо этого нам показывают стремительно вращающийся циферблат часов, после чего без лишних церемоний объясняют, что заседание закончилось, извольте ознакомиться с вердиктом. И даже сам Полис толком не показывают: камера пролетает мимо фантастической красоты станции, после чего Артема споро отправляют на следующее задание.

Есть и совсем уж мелкие, но неприятные проблемы. Скажем, система повреждений: многие враги в игре носят бронированные шлемы и противогазы. Логично, что при такой экипировке даже выстрел в голову не всегда оказывается смертельным (для начала нужно хотя бы сбить с противника шлем). Но как быть в тех случаях, когда идеально рассчитанный выстрел в шею не убивает врага? Да что там, на деле выясняется, что хедшоты в «Метро 2033» не работают почти никогда: как будто мы играем не за тяжеловооруженного бойца, а за очень целеустремленного садиста, который стреляет своим жертвам в лицо из травматического оружия до тех пор, пока они не скончаются в страшных муках от болевого шока.

С оружием в игре вообще все как-то странно: так, в продемонстрированной нам версии дробовики практически бесполезны, а самый обычный пистолет, наоборот, не раз выручал в тяжелейших боях. Как пояснили нам разработчики, дело в том, что разные виды оружия хороши против различных типов врагов, и те же дробовики рекомендуется применять против монстров. Увы, напрямую об этом в игре никто не говорит, да и потом — даже после такой разъяснительной работы достойного применения дробовикам мы найти не смогли.

Выходить против такого красавца с ножом — смерти подобно.

Еще одно безусловное достижение разработчиков — работа со светом. Увы, чтобы оценить ее в полной мере, нужно быть обладателем мощного компьютера.

И тем не менее у нас есть хорошая новость для тех, кто болеет душой за славянских разработчиков сильнее, чем за успехи сборной России по футболу: у 4A Games все получилось. Более того, как выяснилось, игра из «Метро 2033» выходит даже лучше, чем книга. Вообще все, к чему нам очень хотелось придраться во время прочтения книги Глуховского, в игре выглядит удивительно естественно: натужные диалоги заглушает грохот бронированных дрезин, а сложные моральные проблемы напрочь вылетают из головы, как только герой оказывается под градом фашистских пуль.

Планка, которую взяли 4A Games, пока еще невысока: у них получился достойный, конкурентоспособный шутер, которому не жалко посвятить восемь-десять часов свободного времени (по современным меркам игра довольно длинная) и получить от этого искреннее удовольствие. А это уже дорогого стоит.

P.S. Что касается багов и оптимизации (больная тема для всех русскоязычных игр), то тут нам в этот раз сказать нечего — игру мы проходили на компьютере в офисе разработчиков, и за все время мы смогли обнаружить всего один заметный баг: если оставить игру на несколько минут, она автоматически сворачивалась на рабочий стол. Претензий к производительности этой версии игры у нас тоже нет, но, памятуя о том, что было с «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**» и **Disciples 3**, советуем быть бдительными. Так, на всякий случай. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 80%

Дождались?

Шутер про метро, который беззастенчиво заимствует идеи из культовых игр последнего десятилетия, но делает это настолько ловко, что даже ругаться не хочется.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

8,0

«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU

Системные требования
Необходимо:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Жанр
Стратегия
Издатель
Square Enix
Разработчик
Gas Powered Games
Похожесть
Supreme Commander
Total Annihilation
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.supremecommander2.com

Владимир Крошилин

Supreme Commander 2

Supreme Commander — одна из недооцененных стратегий последнего десятилетия. После демонстрации игры на E3 2006 критики хором прочили ей светлое будущее. Мол, посмотрите, какая она красивая! Оцените ее масштаб: на одной карте сходятся десятки, сотни юнитов во главе с гигантскими злыми роботами. Обратите внимание на великолепный геймплей — какая здесь необычная экономическая модель и боевая система! И ни в коем случае не забудьте про возможность игры на двух мониторах сразу! На одном камера показывает сражение на небольшом участке фронта, а на другом улетает чуть ли не в стратосферу и охватывает все-все юниты и здания на карте. Однозначно нас ждет революция в стратегическом жанре. Каждый должен познакомиться с гениальным творением Криса Тейлора!

16 февраля 2007 года многообещающая игра добралась до полок магазинов. Несколько недель она удерживала ведущие позиции в чартах продаж, и даже смогла один раз потеснить с первого места американского топа **World of Warcraft**. Журналисты не скупились на высокие оценки, но… всемирной народной любви Supreme Commander завоевать не смог. Вместо того чтобы дружно броситься покупать себе второй мониторы, любители стратегий продолжали резаться по Сети в проверенные временем **StarCraft** и **Warcraft 3**, **Warhammer 40 000: Dawn of War** и свежий **Command & Conquer 3**. Показательно, что игра так и не вошла в программу соревнований World Cyber Games. Supreme Commander, безусловно, была отличной стратегией, но вовсе не мегахитом, как многим это виделось до релиза.

Возможность включить вид «с орбитального спутника» никуда не делась. Как и прежде, разглядеть значки на плотно стоящих друг к другу пиктограммах решительно невозможно.

Противник разрушает город с мирными жителями. В одном из домов живет семья Доминика Мэддокса. Надо поторопиться с контрударом.

Вооруженные лазерным оружием экспериментальные штурмовые боты просветленных уничтожают все на своем пути.

Что-то изменить во время схватки экспериментальных юнитов решительно невозможно. Прежде чем идти в атаку, важно знать, что у вас стопроцентный перевес по силам.

Другой разработчик плюнул бы на все это и занялся абсолютно новым проектом, но только не лидер Gas Powered Games. В ноябре 2008 года он заручился поддержкой японцев из **Square Enix** и анонсировал сиквел. Итак, поход за народной любовью, дубль два.

Межгалактическое мыло

Действие сиквела разворачивается спустя двадцать пять лет после завершения событий аддона **Supreme Commander: Forged Alliance**. Раса серафимов уничтожена, между Объединенной Федерацией Земли, просветленными и кибранами воцарился долгожданный мир. Однако убийство президента Коалиции поставило крест на хрупком союзе, развязалась новая война.

Порой сценарий игры напоминает гремучую смесь из дешевой боевой фантастики в мягкой обложке и бразило-мексиканских мыльных опер. **Gas Powered Games** пошла на довольно интересный шаг и решила сместить акценты с межгалактической политической грызни на интимные переживания конкретных персонажей. Получилось, прямо скажем, натужно. Многие сюжетные повороты банальны и легко прогнозируются заранее. Командующий войсками Объединенной Федерации Земли Доминик Мэддокс по прозвищу Мигрень несколько миссий крошит врагов в металлическую стружку, но потом вдруг вспоминает о том, что его любимая жена Анника Кениг принадлежит к другой расе, после чего начинает самозабвенно сражаться против бывших соратников. Лидеры просветленных Талия и Джеран Каэль легко поддаются на уловки хитрого террориста Ульяма Годжа и устраивают геноцид своего народа. Глава кибран Иван Брэкмен ведет задушевные беседы с плавающими в здоровенной колбе мозгами своего отца. До полного абсурда не хватает только внезапной амнезии главного героя и поиска пропавшего ребенка от дона Педро.

Товар-деньги-товар

Но будем откровенны: сюжет — далеко не главная часть Supreme Commader. Главное здесь — возможность управлять огромными армиями, вести боевые действия на суше, на воде и в воздухе, щемить противника ядерными ударами и проворачивать ловкие комбинации, грамотно сочетая юниты различного типа. Ну а в центре внимания — гигантский шагающий робот (БКЦ, боевой командный центр), титановый мастер на все руки. Он строит здания (если рук не хватает — на помощь приходят боты-инженеры), оказывает огневую поддержку войскам, занимается мелким ремонтом. В случае его гибели миссия считается проваленной.

Все эти принципы в общем и целом сохранены в сиквеле. Другое дело, что Gas Powered Games провели серьезную работу над ошибками. Оригинальная игра казалась многим игрокам переусложненной. Девиз **Supreme Commander 2** — «чем проще, тем лучше». Разработчики избавились от замысловатой кредитной системы. Раньше игрокам разрешалось создавать армию в долг.

Противник наивно рассчитывает прорваться через заградительную линию.

Первым делом надо уничтожать заводы, чтобы враг не смог произвести подкрепление. С турелями разберемся чуть позже.

Уголок Курчатова

Ядерный взрыв, пожалуй, самый красивый графический эффект в Supreme Commander 2. «Большой бадабум» можно устроить двумя способами: первый — уничтожить реактор бронированной машины командующего, второй — шарахнуть по позициям противника напичканной ураном баллистической ракетой. Что самое интересное, анимация взрыва выполнена в точном соответствии с законами физики.

Сердце военной базы. Энергетические купола, автоматические турели и парящие в небе стайки истребителей легко справляются со слабыми атаками. Любимый город может спать спокойно?

Ракета долетела до цели, раздается взрыв. Происходит быстрое освобождение большого количества ядерной энергии. Огненный шар охватывает максимум территории.

В этот момент скорость перемещения скачка давления выше скорости расширения огненного шара. Полностью сформированная ударная волна отрывается от огненного шара и уносит с собой энергию.

В результате светового давления образовалась полость (каверна). Вместе с максимально нагретым воздухом вверх поднимаются земля и обломки расположенных на ней строений. Из вихря частиц образуется «ножка» ядерного гриба.

Грибовидное облако разрастается в высоту и ширину. Огненный шар постепенно исчезает.

Температура выравнивается. «Ножка» гриба истончается и со временем исчезает, а его «шляпка» превращается в темное облако. Поднятые частицы охлаждаются и выпадают на землю в виде радиоактивных осадков.

В одной из миссий за кибран необходимо долгое время держать оборону, пока не завершится особо важное исследование.

Теперь все расчеты осуществляются «по факту». Накопили энное количество ресурсов — оплатили возведение какого-нибудь здания (почему-то на ускоренное строительство нельзя бросать сразу нескольких инженеров) или штамповку очередного танка.

Громоздкий интерфейс наконец-то оптимизировали. В первой части иконки управления войсками съедали примерно четверть экрана. В Supreme Commander 2 они размещены более компактно, так что владельцам широкоформатных мониторов больше не надо пристально вглядываться в растянутую по горизонтали и без того узкую полоску поля битвы.

Далее — система развития базы подверглась пересмотру. В первой части после апгрейда заводов построенные ранее юниты становились практически бесполезными. Благодаря новой системе улучшений вам не надо менять «стариков» на продвинутую «молодежь». В дополнение к двум видам ресурсов из первой части (масса — для постройки юнитов, энергия — для питания инфраструктуры базы вроде радаров и защитных полей) появился третий — очки исследований. Чтобы заполучить их, не нужно ничего строить — со временем очки начисляются автоматически. Правда, процесс идет довольно медленно. Ускорить его можно тремя способами. Первый и самый простой: построить исследовательские центры. Чем больше их на базе, тем быстрее начисляются очки. Второй — найти и разрушить спрятанные на карте специальные оранжевые капсулы. Третий — ввязаться в сражение и получить очки в награду за проявленную доблесть и отвагу.

Добытый потом и кровью ресурс предлагается тратить на апгрейды. Около сотни улучшений разделены на пять категорий, каждая из которых, в свою очередь, разделяется на несколько ветвей. Постепенно, шаг за шагом, вы совершенствуете различные роды войск, боевой командный центр и здания: снижаете уровень расхода ресурсов, увеличиваете прочность брони и разрушительную способность различных видов оружия, повышаете дальность обзора и так далее. Как и положено, очков вечно не хватает, поэтому приходится мучиться тяжким выбором. Сократить время постройки или потратиться на защитное поле? Вложить все очки в один род войск или пытаться развивать все сразу? Возможных комбинаций апгрейдов в Supreme Commander 2 немногим меньше, чем в **Diablo**.

Но самое главное — очки исследований открывают доступ к «экспериментальным юнитам». Всего на три противоборствующих стороны приходится 27 видов спецтехники. Часть из них (самые простые и дешевые) быстренько клепают на обычных фабриках. Например, почти в самом начале игры удается заполучить недорогую мелочевку: мобильную артиллерию, штурмовиков, летающие генераторы энергетических щитов, передвижные ракетные установки и тому подобное.

Более мощные юниты подолгу производятся на специ-

Просветленные спокойно обходятся без флота. Зачем корабли, когда юниты ходят по воде, аки посуху?

Через пару минут вместо прозрачных контуров появится здание завода по производству экспериментальных юнитов.

альных заводах. Например, на создание огромного штурмового бота уходит больше трех минут. За это время можно успеть сделать на наземной фабрике десять ботов классом пониже, двенадцать танков или тринадцать передвижных ракетных установок, но они не будут так эффективны в бою, как один здоровяк. И даже увеличенное время производства в общем-то не преграда, особенно для тех, кто помнит оригинальный Supreme Commander. Там на постройку сильной армии уходило не меньше часа. Теперь на все про все необходимо двадцать-тридцать минут.

А еще накопленные очки исследования разрешается тратить на строительство боевых сооружений: станции дальнобойной артиллерии, генераторы энергетических щитов, турели прямого наведения, систему ПРО, шахты по запуску ядерных ракет и прочие радости жизни. Отдельного упоминания заслуживает Noah Unit Cannon. Здоровенная пушка, словно автомат для стрельбы теннисными мячиками, выбрасывает на большие расстояния заряженные в нее подразделения — нечто подобное было в **Red Alert 3**.

Огромное количество техники вкупе с разветвленной системой апгрейдов позволяет провернуть множество хитрых тактических приемов — порой самых неочевидных. В принципе, победу можно одержать при помощи одного лишь БКЦ и двух инженеров: возвели из скорострельных турелей и башен ПВО непреступную линию обороны, укрепили их радарами и энергетическими щитами, потратили очки исследования на получение доступа к строительству подземных пусковых шахт и в рекордные сроки смели базу противника ядерными ударами. Маленькая победоносная война.

До гроссмейстера все еще далеко

Увы, подобные элегантные приемы имеют смысл только в мультиплеере и чуть-чуть — в скирмише. В однопользовательской же кампании самые интересные апгрейды могут быть недоступны по условиям миссии. Кроме того, искусственный интеллект сбоит, несмотря на все обещания разработчиков довести его до ума. Да, юниты научились прокладывать оптимальный маршрут движения по пересеченной местности и не мешают друг другу во время битвы. Да, инженеры автоматически чинят поврежденные сооружения, достраивают брошенные постройки и извлекают из валяющихся на земле обгоревших обломков драгоценные ресурсы.

Но при этом даже на самом высоком уровне сложности противник ведет себя примитивно. Он даже не пытается побыстрее набрать как можно больше очков исследования и создать мощную армию из экспериментальных юнитов. Вместо этого компьютер с упорством имбецила отправляет на штурм хорошо укрепленных позиций ничтожно маленькие подразделения.

Единственное, на что способен AI, — устроить блицкриг по захвату источников ресурса на самом раннем этапе развития. Если у него не получилось завладеть большим количеством месторождений, чем у вас, — считайте, что победа в кармане. Главное — не тратиться на противоракетную оборону, ведь ваш железный оппонент ни за что не догадается применить ядерное оружие.

■■■

Разработчики приложили максимум усилий, чтобы понравиться среднестатистическим игрокам. Жаловались на чересчур мудреную экономическую модель — получите более простую и понятную. Уставали от долгих сражений — вот вам быстрое развитие базы и производство суперъюнитов. Утомились ворочить огромными армиями — ничего страшного, сосредоточьтесь на производстве суперъюнитов.

Жаль, что сотрудники Gas Powered Games додумались до этого только сейчас, а не в 2007 году. Если бы все эти особенности были реализованы в первой части Supreme Commander, она наверняка бы стала лучшей стратегией десятилетия. Сегодня такого успеха гарантировать никто не может — особенно учитывая, что внимание всех фанатов стратегий в реальном времени сейчас приковано к StarCraft 2. Тем не менее, если в свое время оригинальный Supreme Commander казался вам излишне замороченным, обязательно обратите внимание на вторую часть — она этого вполне заслуживает. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
За прошедшие три года Supreme Commander стал более собранной, более удобной и разнообразной стратегией. Беда в том, что в 2010-м сражения здоровенных роботов выглядят не столь впечатляюще, как раньше.

Оправданность ожиданий: 80%

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

8,0

«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU

VENETICA

Жанр
Ролевая игра
Издатель
dtp Entertainment
Разработчик
Deck13 Interactive
Издатель в России
Buka Entertainment
Похожесть
Серия Gothic
Bayonetta
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.venetica-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,4 ГГц, 2 Гб,
256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 3 Гб,
512 Мб видео

Кирилл Волошин

Традиционные немецкие ролевые игры — поджанр, который можно узнать издалека по ряду характерных признаков. **Gothic**, **Drakensang: The Dark Eye**, равно как и ожидаемые в этом году **Demonicon** и **Arcania: A Gothic Tale**, объединяет как минимум одна черта — в их декорациях легко можно устраивать «Октоберфест» с пивом и сардельками: сельскохозяйственный сеттинг, пасторальные деревеньки, леса, поля и обязательные таверны, в которых гостеприимные бюргеры всегда готовы рассказать о своей нелегкой жизни. Против такого расклада, в общем-то, никто и никогда не возражал — традиции жанра. Но вот вышла **Venetica** и сразу же доказала: немецкие RPG способны на большее.

Я, Смерть

Дело в том, что Venetica обладает харизмой, обычно свойственной эпатажным японским слэшерам. Изящная девица в пеньюаре и с огромным молотом за спиной сносит головы демонам на изогнутых мостиках Венеции. Периодически она наведывается в загробный мир, где общается с призраками и отсекает щупальца огромным чудищам-боссам. Конечно, всерьез равнять «Венетику» с **Bayonetta** или **Devil May Cry** не стоит — ей не хватает фантазии, наглости и эпатажа. Но немцы из **Deck13 Interactive** очень старались…

И прежде всего они придумали восхитительно безумный сюжет. В мире Venetica Смерть — это не какая-нибудь старуха с косой, а выборная должность. Некий древний Совет раз в несколько столетий выбирает из простых смертных того, кто будет исполнять церемониальные обязанности Смерти, препровождая усопших в последний путь и сохраняя вселенский баланс между миром живых и мертвых. Однако во время очередных выборов все пошло наперекосяк. Новоявленная Смерть, некромант по имени Виктор, меньше всего думал о балансе и сопровождении скончавшихся старушек в лучший из миров: как и положено приличному

Если не хочется лезть на крышу, Скарлетт может использовать способность, которая позволяет ей взглянуть на мир глазами сидящего где-то на карнизе ворона.

Начинает игру Скарлетт вот в такой вот пижаме и с кочергой в руках: классическая разгневанная жена, встречающая загулявшего мужа в 5 утра.

Игры со смертью

некроманту, он мечтал о мировом господстве, бессмертии и порочных суккубах. Совет, конечно, попытался было исправить свою ошибку, но Виктор отказался складывать полномочия, а убить его нельзя — некромант и так уже мертв.

Осталась ровно одна зацепка. Дело в том, что Смерти, как бы дико это ни звучало, не возбраняется иметь потомство, более того — ее дети получают по наследству некие уникальные способности, при помощи которых теоретически можно угомонить разбушевавшегося родителя. Дочь Виктора зовут Скарлетт — это и есть та самая дама в пеньюаре и с молотом. На момент начала игры девушка живет в глухой деревне и о своих сверхчеловеческих возможностях даже не подозревает. Зато Виктор о них прекрасно осведомлен и открывает сезон охоты на Скарлетт.

Умрешь — домой не приходи!

Взбесившийся маг и его боевитая дочка — далеко не единственные интересные персонажи в игре. Есть, например, мертвый, но удивительно болтливый возлюбленный Скарлетт, а также полуголая негритянка — одна из подручных Виктора. Вообще, авторы как будто нарочно делают все, чтобы сделать свою игру максимально непохожей на консервативные немецкие RPG (возможно, потому, что на самом деле сходств с коллегами по цеху у Venetica предостаточно).

Во-первых, необычное место действия и декорации. Начинается игра в деревне, но основные события разворачиваются в Венеции, где много воды, мостов, роскошной архитектуры и диких гондольеров. Толстый дож, развалившись на диванах, уминает виноград, уличные бандиты расхаживают в карнавальных масках... Ближе к финалу разработчики, впрочем, резко меняют декорации и на какое-то время отправляют героиню в Африку. По сравнению с умилительными фэнтези-деревушками из Risen — большой прогресс!

Во-вторых, необычные способности героини. Скарлетт, как уже упоминалось выше, проводит много времени в загробном мире. Возможность безболезненно перемещаться туда и обратно — как раз та самая уникальная способность, которая ей досталась от отца. Нечто подобное мы уже видели, притом не раз: по нажатию специальной клавиши привычный мир меняется до неузнаваемости прямо на глазах, появляются новые враги и новые возможности. Некоторых оппонентов удается победить только в загробном мире, там же Скарлетт может видеть призраков, общаться с ними и даже возвращать их к жизни. Кроме того, в параллельном измерении девушка дерется с боссами, выполняет сюжетные миссии, ищет какие-то важные артефакты и, наконец, периодически видится с отцом и своим мертвым женихом, которые постепенно открывают ей глаза на происходящее.

И это, как говорят в телемагазинах, еще не все. Как и положено дочери Смерти, Скарлетт активно пользуется некромагией. Она воскрешает и подчиняет своей воле падших врагов, призывает на помощь инфернальных воронов, беспощадно клюющих противников, насылает на неприятелей проклятья. Ближе к финалу она научится призывать на помощь саму Смерть, то есть собственного папочку, который, как и всякий нормальный отец, сделает обидчикам дочурки очень и очень больно.

Наконец, Скарлетт виртуозно обращается с колюще-режущими

На переходы в загробный мир и обратно тратится специальная теневая энергия: ее запасы предлагается пополнять, убивая демонов Лунным клинком. Она же позволяет Скарлетт обманывать смерть. Нет, не отца, а смерть в ее вменяемом понимании. Если Скарлетт пала в бою, но сохранила запасы теневой энергии, то она не умрет, а перенесется в мир теней, встанет и отряхнется. Дальше можно подойти к празднующему победу врагу (который в этот момент нас не видит) и хорошенько приложить его молотом по голове. В тот же миг Скарлетт вернется в реальный мир и продолжит схватку с половиной запаса здоровья. Похожий фокус можно проворачивать, не дожидаясь предсмертного состояния. Скарлетт во время схватки может сама уйти в «мир иной», и в этом случае враг опять же потеряет ее из вида, развернется к героине спиной, а что делать дальше — и так понятно.

Плюнув на драки, Скарлетт может заняться поиском кладов. Для этого, правда, нужно купить лопату и карту сокровищ.

В отличие от большинства известных нам RPG, в «Венетике» мало просто найти доспех, его нужно еще и подогнать его под хрупкие плечики Скарлетт в кузнице.

предметами. Всего ей доступны четыре вида холодного оружия: копье, меч, молот и так называемый Лунный клинок. Даже с таким скудноватым арсеналом авторы умудрились сделать разнообразную боевую систему, которая по духу ближе к слэшеру, чем к RPG. Здесь нужно ставить блоки и уклоняться от атак, ловко перекатываться вокруг врагов и заходить им за спину. В последнем случае можно застать оппонента врасплох и провести серию мощных ударов, которые он не сможет блокировать. При этом каждый тип оружия обладает характерными свойствами и уникальным набором спецприемов. Например, Лунный клинок предназначен исключительно для того, чтобы убивать мертвых, демонов и мертвых демонов. В теневом мире и в схватках с боссами — незаменим.

Смерть в Венеции

Итак, под определенным углом зрения Venetica может сойти за слэшер, но в первую очередь это ролевая игра. И вовсе не потому, что в ней есть система прокачки, которая и в слэшерах тоже есть. Вот и в игре **Deck13** все стандартно: боевые приемы и магические способности Скарлетт нужно сначала выучить за очки умений, а уже потом — прокачивать. Кроме того, у девушки есть несколько стандартных параметров: сила, интеллект, выносливость и мудрость.

Но немцам этого, к счастью, показалось мало, и ролевая составляющая в их игре вызывает ассоциации, как ни странно, с «Готикой». Сходства очевидны. Умения можно учить только у мастеров, которых еще нужно найти и заслужить их доверие. Кроме боевых приемов, ремесленники могут обучить сдирать шкуры с животных и варить зелья. Как и «Готике», в Venetica можно подкреплять здоровье едой, устраиваться на ночлег, чтобы промотать время вперед и восстановить запас сил, а также взламывать замки разной степени сложности.

Но это все детали. Главное — масштаб. Сюжетные миссии линейны (коридоры, коридоры, в конце — босс), но в перерывах между ними игрок предоставлен сам себе. Венеция в игре — огромный город, поделенный на несколько кварталов. Местные жители не стоят на одном месте (как, например, в **Dragon Age**): они ходят по своим делам, а ночью, когда на улицы выходят бандиты, спешно расходятся спать по домам. Если в это время вам вдруг вздумается совершить квартирную кражу, то Скарлетт почти наверняка заметят, что негативно отразится на ее репутации. Это важный момент: некоторые задания доступны только при определенном уровне доверия со стороны окружающих — и тут снова вспоминается Gothic. Оттуда же — система фракций. Вступив в один из трех орденов, действующих в Венеции (паладины, маги и профессиональные курьеры), Скарлетт получит возможность выполнять для них уникальные задания и обучаться у мастеров особым навыкам.

Смерть ей к лицу

Но самое главное — авторы полностью используют возможности удивительного города, в котором происходит действие их игры. Венеция похожа на слоеный пирог: под водой — постоянно расширяющаяся сеть катакомб (город ведь постепенно проседает под собственной тяжестью), на поверхности воды — гондолы и их ленивые водители, выше — красивые узенькие улочки, увитые роскошными мостиками, а еще выше — знаменитые венецианские крыши.

На каждом из уровней игроку есть чем заняться. Основные события, конечно, разворачиваются на улицах. Здесь мы посещаем таверны, бордели (не волнуйтесь, сама Скарлетт их услугами не пользуется, зато тут можно встретить массу интересных личностей), гильдии, городской муниципалитет и торговцев: там всегда можно пообщаться и получить новые квес-

Едины в двух ликах

Боссы в Venetica — это ключевые сюжетные персонажи, приспешники Виктора. Схватки проходят в два этапа. Сначала мы деремся с ними в реальном мире, где нужно, например, уронить на врага потолок, последовательно разрушив колонны. А потом переносимся в загробный мир, где человек, только что бросавший вам оскорбления в лицо, превращается в какое-то инфернальное чудище и настойчиво продолжает портить вам настроение. Метаморфозы происходят занятные. Вот полюбуйтесь.

Симпатичная предводительница ассасинов плавно превращается…

…В такую вот трудноописуемую гадость с щупальцами.

А брутальный лидер персов, наводящих свои порядки в Венеции…

…В такую прихрамывающую помесь огра и Балрога.

В некоторые локации можно попасть только через подземные лабиринты, а добираться до катакомб приходится исключительно вплавь.

Использовать против копейщиков, проводящих быстрые разящие атаки, мощный, но медленный молот — равносильно самоубийству.

Взлом замков различной степени сложности тут обставлен как мини-игра. Причем проходит она в загробном мире, где двое безвременно скончавшихся друзей Скарлетт помогают ей подобрать отмычки.

Виртуальная Венеция получилась почти такой же роскошной, как и реальная. А главное, очень близкой к оригиналу: есть даже что-то похожее на площадь Сан-Марко.

ты. Но при этом вас не раз и не два попросят спуститься под землю, чтобы убить особенно толстого монстра, найти пропавший артефакт или освободить заложника. Выбравшись вплавь из катакомб, можно нагло завалиться в какой-нибудь дом, а там — совершенно случайно наткнуться на демонов, облюбовавших чужой погреб, или, например, на старика, отчаянно нуждающегося в лекарствах: у него умирает жена.

При этом каждый дом в Venetica — это не четыре стены с грязным топчаном посреди пустого пола, а настоящее жилище со спальней, гостиной, кухней и длинными лестницами. Поднявшись по ним, попадаешь на крыши, а там — новые квесты, конечно. Можно случайно подслушать какой-нибудь интересный разговор, наткнуться на труп незадачливого воришки или встретиться с агрессивно настроенным каменным львом. Кроме того, с крыш можно не только обозревать окружающие красоты, но и примечать разбросанные в труднодоступных местах сундуки с сокровищами.

И так везде. Разработчики предусмотрели массу сюрпризов для тех, кто активно исследует игровой мир, в то время как небрежный игрок, который действует слишком поспешно, может пропустить половину квестов. Знали ли вы, например, что некоторые задания можно выполнять только ночью? Достаточно ли внимательно смотрели по сторонам во время блужданий в параллельном измерении? А ведь там тоже есть свои квесты. Естественно, многие из них предусматривают несколько вариантов поведения… Одним словом, если хотите изучить игру вдоль и поперек, запасайтесь свободным временем.

■■■

Venetica — это крайне удачный эксперимент по скрещиванию слэшера с классической немецкой ролевой игрой. Упитанные бюргеры уживаются с чернокожими принцессами, уютные деревеньки и рыбацкие поселки соседствуют с Африкой и дворцом дожей. И именно это сочетание обеспечило игре успех. Будь это просто слэшер с претензиями — он быстро скатился бы в скуку и однообразие: зрелищных приемов маловато, стометровых боссов (вот ведь наглость) не предусмотрено, да и обаяния у Скарлетт на порядок меньше, чем у Кратоса или Байонетты. С другой стороны, если бы игра была классической RPG, ее можно было бы смело ругать за слишком откровенное подражание творчеству **Piranha Bytes**. Но на стыке этих двух концепций родилась по-настоящему необычная и увлекательная игра, где в перерывах между участием в ярком венецианском маскараде и откручиванием рогов демонам вы можете делать все то, что делали в «Готике». Ну или наоборот. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?
Классическая немецкая ролевая игра с неожиданными элементами слэшера и с Венецией в качестве основного места действия. Отлично подойдет всем, кто устал от среднеевропейских пейзажей Risen и Drakensang.

Оправданность ожиданий: 80%

Геймплей: ★★★★★★★★★★ 8
Графика: ★★★★★★★★★★ 8
Звук и музыка: ★★★★★★★★★★ 8
Интерфейс и управление: ★★★★★★★★★★ 7

Рейтинг
8,0
«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Онлайновый шутер

Разработчик
Hi-Rez Studios

Цена игры
$13/месяц

Скорость связи
От 128 Кбит/с

Трафик
5-10 Мб

Сайт игры
GlobalAgendaGame.com

Системные требования
Необходимо:
2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
3 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

GLOBAL AGENDA

Олег Чебенеев

Для многих онлайновые игры сродни второй работе. Чтобы не отставать от рейдовых гильдий, приходится день ото дня добывать вещи, реагенты, повышать репутацию, выполнять, как зомби, ежедневные квесты. Столько всего нужно сделать, что про удовольствие думать некогда, главное — чтоб гардероб не устарел и рейтинг на арене не упал. Разработчики нового онлайнового шутера **Global Agenda** обещают, что в их игре пахать не придется.

Где TF2 встречается с WoW

Если вы играли в **Team Fortress 2**, то в Global Agenda ощутите острое дежавю. Hi-Rez Studios изменила графический стиль и игровой сеттинг (теперь шпионские страсти кипят в недалеком будущем), но геймплей и классы сохранились почти без изменений. Есть здесь и здоровяк Assault с шестиствольным миниганом, и шпион со снайперским ружьем наперевес (да, тут небольшое отличие: в TF2 шпион и снайпер — разные классы), и медик, бегающий хвостиком за товарищами и пытающийся поймать раненых в прицел и подлатать их своей лечащей пушкой.

А экзотический Robotics — это, по сути, тот же инженер, который хоть и сменил имя, но не избавился от привычки усеивать карты турелями. Остальных героев из TF2 не хватает, но у разработчиков еще уйма времени, чтобы скопировать и их. А теперь внимание, вопрос на миллион: зачем покупать GA, если есть TF2? «Все просто, — отвечают разработчики. — TF2 — обычный шутер, а GA — шутер с претензией на MMORPG».

Ни в одном шутере вам не дадут выбрать внешность героя. А здесь такая возможность имеется. Пусть выбор ограничен дюжиной готовых физиономий, из которых симпатию вызывает пара-тройка, пусть, водрузив на голову бойца шлем, вы забудете, какого цвета у него брови, — но вот оно, первое отличие.

Дальше, в GA есть город! Обежать Dome City можно за пять минут, но разработчики и не пыта-

В GA много шикарных костюмов, но они не влияют на силу персонажа. Бонусы дают только имплантаты.

Реактивный рюкзак — один из самых полезных предметов в игре. Если научитесь им правильно пользоваться, он не раз спасет вам шкуру.

Бегать за товарищами и лечить раненых может быть скучно в любой другой игре, но только не в GA: здесь адреналин зашкаливает, и от хорошей работы медиков нередко зависит исход боя.

Открытого мира в GA нет, перемещение между PvP- и PvE-картами происходит через меню интерфейса. В правом нижнем углу показано, какие классы уже есть в группе, к которой вы можете присоединиться.

лись создать мегаполис с морем развлечений. Это скорее маленькое лобби, в котором можно коротать время в промежутках между миссиями. Чтобы Dome City не превратился в муравейник, GA автоматически создает копии города, распределяя между ними игроков — количество инстансов может доходить до сотни. Первое, что стоит сделать зеленому агенту, — записаться на боевое задание. Это не труднее, чем встать в очередь на поле сражений в WoW: пара кликов мышкой в меню — и на экране загорится предложение отправиться на передовую. Открытого мира в GA нет, перемещение между картами происходит как в **CrimeCraft** — через меню интерфейса.

Индустриальные войны

Все PvE-миссии разделены на уровни безопасности (сложности) — от низкой (Low Security) до экстремальной (Extreme Security). Отправлять новичка в самое пекло — все равно что выставлять курсанта с рогаткой против танкового батальона, поэтому в начале игры доступны только два первых уровня. Разница между ними заметная. Если LowSec-карту группа из четырех агентов пробежит за десять минут с закрытыми глазами, то уже на Medium придется глядеть в оба.

Тут рядовым андроидам на помощь приходят элитные солдаты, по карте ползают роботы-сканеры, орущие «Аларм!», на вашем пути разбросаны раздавливающие в блин ловушки, а босс в конце может положить весь отряд разом. Убийство этого босса и есть главная цель каждой миссии. Если команде удастся добраться до него вовремя и с минимумом смертей, игра наградит дополнительным опытом. Наказаний за смерть нет; как максимум — придется бежать от ближайшего чекпойнта, пытаясь догнать товарищей.

Локации хотя и не повторяются, но все, на что хватило дизайнерских талантов разработчиков, — это индустриальный комплекс, где с каждой ходкой меняется расположение монстров, укрытий и деталей интерьера. Случайная генерация инстансов, по идее, должна разнообразить геймплей, но ощущение, что здесь мы уже были, этот ковш с лавой видели, за тем ящиком прятались полчаса назад, не покидает. А выбора нет. Прохождение одних и тех же PvE-миссий — самый быстрый способ прокачать персонажа, заработать денег и добыть реагенты для крафта.

О том, что с андроида выпал кусок металла или еще какая-то полезность, просто сообщается в чате. Добытый металлолом и чертежи (они падают с элитных врагов) нужно тащить к NPC, который поможет собрать из них имплантат. Можно вживлять до десяти таких чипов в своего персонажа, улучшив защиту или урон на 10-30%. Но хотя сбор и переработка мусора дают бонусы, в целом система крафта здесь так же уместна, как седло на жирафе. Учитывая практически полное отсутствие экономики в игре, непонятно, зачем крафт вообще нужен в таком виде.

Нарекание вызывает и дерево талантов, которое в High-Rez Studios скромно позаимствовали из World of Warcraft. Хорошо, конечно, что нам дают выбор, в каком направлении развивать героя. Но ветки всех классов навевают смертную тоску — каждая ячейка или повышает урон какого-то навыка, или поднимает защиту, или дает другой скучный бонус.

Легко освоить — трудно достичь успеха

Если бы GA ограничивалась беготней по заводским коридорам и пальбой по глупым роботам, мы с чистой совестью поставили бы ей три-четыре балла и забыли. Но, как и в любом онлайновом шутере, здесь самое интересное — это PvP, и именно бои против других игроков могут привить вам любовь к игре.

В то время как в PvE-группу можно набрать только четыре человека, в PvP-схватках с обеих сторон участвуют по десять бойцов. Перебить всех противников здесь надо не всегда. Каждая карта ставит свою задачу, и только действуя сплоченно, можно чего-то добиться. Многие сценарии до боли знакомы: захват точек с накоплением ресурсов, захват точек с накоплением очков, захват точек с целью прорваться на базу противника. Но есть и более экзотические режимы. Например, миссия, где вам нужно сопровождать бронированную вагонетку, медленно ползущую по рельсам (снова привет TF2), или карта, где можно оседлать боевого робота.

Хотя в GA нет точечных попаданий (забудьте про хедшоты) и ассортимент стволов невелик (всего по два оружия и шесть умений на каждый класс), это одна из тех игр, про которые говорят: «Easy to learn, difficult to master». Медик, который стреляет из своей жалкой пушки, когда товарищи кругом мрут как мухи, — жалкое зрелище. Но если вы не спускаете глаз с индикаторов здоровья, можете в жуткой мясорубке точным

Содрали под копирку

Так ли уж классы Global Agenda отличаются от классов Team Fortress 2?

Assault
(Global Agenda)

Тяжело бронированный здоровяк с устрашающей пушкой, способный за минуту нашпиговать вражескую пехоту свинцом. У него самый большой запас здоровья и врожденная любовь к взрывчатым веществам. Хорошо лупит по одиночным целям, еще лучше — по площади. Единственный класс, чья роль от миссии к миссии неизменна: превратить в дымящийся кратер любую точку на карте, где был замечен враг.

VS.

Heavy
(Team Fortress 2)

Гора мышц и большая пушка — так можно описать тяжеловеса. У него самый большой урон и запас выносливости среди всех героев TF2, но это компенсируется медлительностью. Лысый бугай едва поспевает за товарищами, а когда запускает вертушку, то вообще передвигается со скоростью черепахи. Это делает тяжеловеса легкой мишенью для врагов, поэтому даже в сортир он ходит под присмотром медика.

Recon
(Global Agenda)

Лучшие друзья разведчика — скорость и скрытность. Наглухо застегнутый в камуфлированный костюм, он может пробираться в тыл врага и быстро вырезать вражеских медиков или уничтожать поливающие огнем турели. Ему нет равных в ближнем бою, но в центре мясорубки разведчик умирает очень быстро, поэтому действовать всегда должен осторожно, выбирая отбившихся от стада овечек.

VS.

Spy
(Team Fortress 2)

Костюм-тройка, галстук, туфли от «Гуччи» — шпион тот еще стиляга. И стиля он придерживается не только в одежде, но и в способах убийства. Шпион может стать совершенно невидимым, зайти за спину ничего не подозревающему бедолаге и всадить в него нож по самую рукоять. Но фирменный номер — прикинуться героем другого класса, внедриться в стан противника, выждать момент, и...

Robotics
(Global Agenda)

Робототехник не любит носиться по карте — он намного эффективнее, когда нужно удержать захваченную точку. В этом деле ему помогают механические гаджеты, которые робототехник может быстро строить на поле брани. Его турели бьют больно и без промаха — они куда опаснее, чем их создатель. Поэтому враги, как правило, сразу переключают огонь на отстроенную пушку, а робототехник носится вокруг нее кругами, занимаясь починкой.

VS.

Engineer
(Team Fortress 2)

Возможно, инженер не лучший стрелок и не раскидает голыми руками толпу головорезов, но его игрушки могут кардинально изменить ход боя. Группе срочно нужны патроны и лечение? Инженер строит чудо-автомат. Нужно прикрыть отряд огнем? Трудяга быстро собирает боевую турель. Требуется перебросить товарищей на другой конец карты? Телепорт к вашим услугам. Одиннадцать ученых степеней и десять лет на нефтяных вышках не прошли даром.

Medic
(Global Agenda)

Надежда и опора любой команды, медик хвостиком бегает за своими товарищами, поливая их из специальной лечащей пушки и восстанавливая здоровье. Хороший медик должен оставаться незаметным, всегда быть рядом и латать дыры в шкурах товарищей быстрее, чем появляются новые, — проще сказать, чем сделать. Распространенное заблуждение, что одинокий медик не представляет опасности: ослабления и яды выносят врагов не хуже пуль.

VS.

Medic
(Team Fortress 2)

Брат-близнец медика из GA — только вместо ядов и ослаблений этот доктор предпочитает отбиваться от врагов бензопилой. Здоровье медика восполняется само по себе, и чем дольше он остается вне боя — тем быстрее заживают раны. Коронный прием доктора — способность сделать одного из союзников неуязвимым или дать его атакам 100-процентный критический урон. Неудивительно, что каждый солдат в TF2 мечтает о персональном медике.

Каждому персонажу в игре выделяется 15 очков экипировки, которые можно потратить на улучшение умений. На все очков не хватит, но перебрасывать их можно хоть перед каждым боем.

На глобальной карте Conquest можно увидеть, какому агентству принадлежат сектора, сколько времени осталось до начала сражения и где находятся самые вкусные хексы.

движением выделить бойца и подлечить ему раны, активно используете укрытия, знаете, когда какие умения включить, — любое агентство откроет вам свои двери.

GA сильно отличается от TF2 еще и тем, что у каждого агента есть реактивный ранец. Он не только ускоряет перемещение, но также позволяет на несколько секунд оторваться от земли. Такое простое, казалось бы, дополнение открывает море тактических возможностей: можно устраивать засады на крышах, пикировать в тыл вражеской группы, быстро уходить от преследования и т.д. Нужно только учитывать, что ранец быстро сжигает энергию, которая также тратится на другие способности: замечтаетесь и пробудете в воздухе слишком долго — рискуете оказаться легкой добычей для вражеского штурмовика.

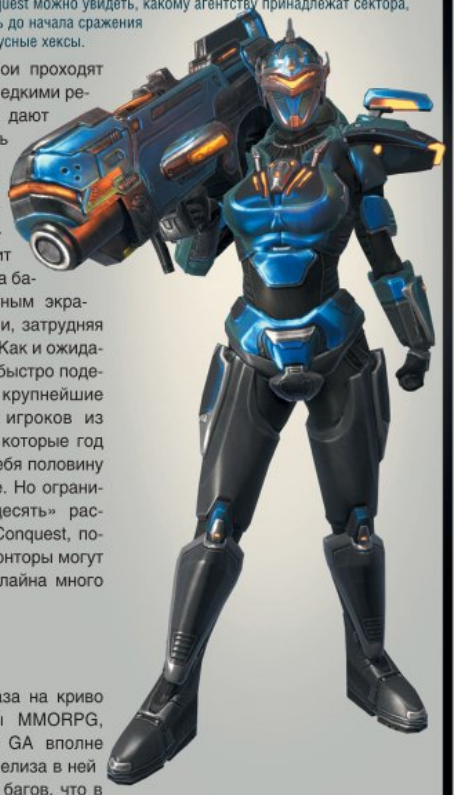
Если бегать по PvE-миссиям и воевать на PvP-аренах — это все, что вам нужно, об абонентской плате можно не волноваться. Исправно вносить денежки в копилку Hi-Rez придется, только если вы желаете принять участие в режиме Conquest и помочь родному клану заткнуть всех за пояс.

Покорители хексов

Режим Conquest (или AvA — Agency vs. Agency) — главный козырь GA. Разработчики верно сообразили, что истребление андроидов всем быстро наскучит, за перестрелки на маленьких картах немногие будут выкладывать тринадцать долларов в месяц, а вот противостояние кланов, раздел территорий и борьба за ресурсы — это совсем другое дело. **EVE Online** наглядно продемонстрировала, что если в искусственный аквариум бросить корм и запустить туда пираний, то они могут грызться годами, доказывая друг другу, кто здесь хозяин.

Концепция Conquest проста. Есть мир, разделенный на полторы сотни шестиугольников (хексов), — все это отдельные локации, которые можно захватывать. Каждый день часть земель выставляется на торги, и агентству, которое предложит наибольшую цену, присваивается статус владельца. Купить теплое местечко — полдела, его еще нужно отстоять. В GA полно желающих прибрать к рукам все, что плохо лежит.

Агентство, которое решит атаковать чужой хекс, должно сначала выкупить такое право на аукционе, затем приобрести и оснастить транспортный корабль. Грузоподъемность шаттла ограничена, и командирам придется решать, что важнее — взять тяжелую технику или запасные маяки для возрождения бойцов. Такие сборы могут обойтись в копеечку, и не факт, что удастся отбить хекс: владельцы сразу получают сообщение, что кто-то собрался посягнуть на их территорию, и могут выделить для защиты десять своих лучших солдат.



Самые жаркие бои проходят за хексы с базами и редкими ресурсами. Последние дают возможность строить продвинутую технику (процесс похож на отстройку юнитов в какой-нибудь стратегии), которая выносит пехоту только в путь, а база покрывает защитным экраном соседние локации, затрудняя врагам захват точек. Как и ожидалось, лакомые куски быстро поделили между собой крупнейшие агентства, включая игроков из альянса Goonswarm, которые год назад подмяли под себя половину «нулей» в EVE Online. Но ограничение «десять на десять» распространяется и на Conquest, поэтому даже мелкие конторы могут доставить акулам онлайна много неприятностей.

■■■

Если закрыть глаза на криво пришитые элементы MMORPG, можно сказать, что GA вполне удалась. На момент релиза в ней практически не было багов, что в этом жанре встречается крайне редко. Как ни странно, главная проблема игры не в качестве, а в количестве. Здесь всего мало: классов, карт, умений, занятий для игроков. Ее не сравнить с World of Warcraft или EverQuest 2, где даже спустя много лет открываешь для себя что-то новое: в GA все сценарии можно просмотреть за пару дней. Похоже, разработчики это и сами прекрасно понимают, так как сразу после релиза объявили о продлении бесплатного месяца и сообщили о скором выходе патча с кучей нового контента, доработанным крафтом и системой AvA. Если их энтузиазм после этого не угаснет, GA ждет долгая жизнь. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

Дождались?
К Team Fortress 2 пришили MMO-элементы и прокрутили время действия на полтора века вперед — получился хороший, хотя и не выдающийся футуристический онлайновый шутер.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия, Аркада

- **Издатель/разработчик**: Phil Hassey
- **Похожесть**: Mushroom Wars, Eufloria, Defcon
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Сайт игры**: www.galcon.com/fusion

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 128 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб,
256 Мб видео

Артем Комолятов

Представьте кульминационный момент партии, скажем, в **Warcraft 3**. Две армии — ваша и противника — схлестнулись у точки особой стратегической важности. Воины с обеих сторон непрерывно гибнут, тут же воспроизводятся на базе и вновь направляются на поле боя в качестве подкрепления. Мозг на лету выдает наиболее оптимальные пути отступления с последующей контратакой, а тем временем оппонент жалит наш неприкрытый тыл маленьким диверсионным отрядом. Обстановка накаляется, уровень адреналина в крови неуклонно растет, коврик для мыши тихо тлеет — все как положено.

Так вот, ровно такие же ощущения способна доставить **Galcon Fusion**. От прочих стратегий в реальном времени ее выгодно отличает то, что весит она всего тридцать мегабайт. И в ней всего один вид юнитов — маленькие, но очень целеустремленные неоновые треугольники.

Треугольный блицкриг

На самом деле игра эта, мягко говоря, не новая. Изначально **Galcon** появилась на PC еще несколько лет назад. Вскоре она, впрочем, перебралась на iPhone, где пришлась как нельзя кстати: механика игры идеально подходила для сенсорного управления, а кроме того — в ней был мультиплеер. Вскоре на платформе Apple вышел сиквел — **Galcon Labs**. Ну а сегодня игра возвращается на PC — с подзаголовком Fusion, через Steam, по цене в $10.

На освоение Galcon Fusion уходят считанные секунды, но гораздо сложнее объяснить на словах правила, по которым она работает. В начале каждой партии генерируется кусочек космического пространства с планетами разного размера — вам и вашему противнику выдается по одной стартовой базе. Единственная цель — выдавить противника из системы старым добрым методом геноцида. Собственно, воевать придется с помощью единственной боевой единицы, которая к тому же является единственным ресурсом в игре — упомянутыми разноцветными треугольниками. Или, если угодно, грозными космическими кораблями.

Вся соль — в грамотном распределении этого живого ресурса. Ваши корабли непрерывно производятся на принадлежащих вам планетах и остаются на них, ожидая приказа к атаке. Чем больше по размеру планета, тем быстрее она производит юниты и тем более лакомой становится для неприятеля. Для захвата космического тела на его штурм нужно отправить как минимум N+1 треугольников, где N — количество вражеских боевых единиц, которые в данный момент находятся на этой планете.

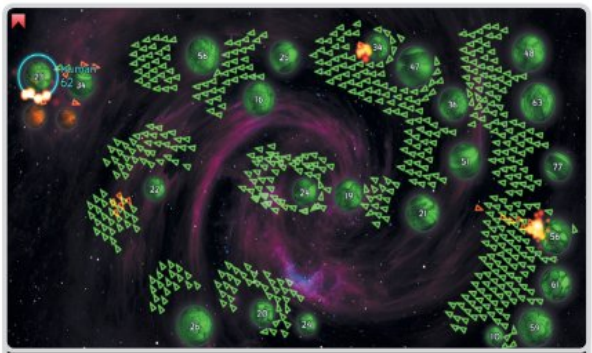
Собственные корабли можно свободно перебрасывать между подконтрольными мирами. Управлять этими бесчисленными армадами (а счет, натурально, идет на сотни и тысячи) предлагается ровно двумя кнопками и колесом мыши — с его помощью можно регулировать процент «населения» каждой планеты, который будет зачислен в следующий «призыв». Пожалуй, на этом сухие факты об игровой механике заканчиваются и начинаются сплошные эмоции.

Сделаем это по-быстрому

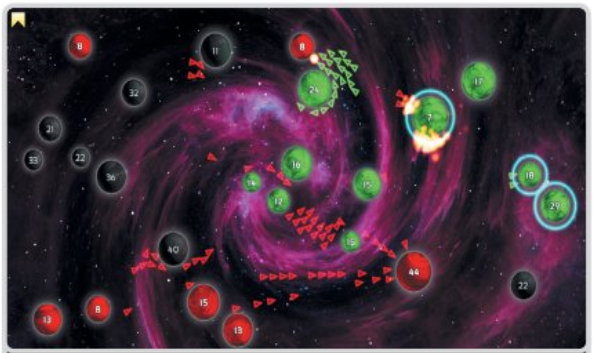
Партии в Galcon Fusion редко длятся больше четырех минут, но за это время особо впечатлительные игроки вполне могут пропотеть, поседеть и пропотеть еще раз. За пару минут вы примете сотни решений, разработаете десятки стратегий и на ходу совершите такие трюки, о которых в начале игры не имели понятия.

Казалось бы, чем здесь можно удивить своего внутреннего Наполеона — только и делай что указывай стае преданных треугольников таранить нужную точку. Но Galcon Fusion гораздо глубже, чем кажется, хотя понимаешь это не сразу. Когда враг направляет все силы на захват вашей последней большой планеты, а вы, собрав жалкие остатки треугольной армии, тихонько отхватываете у него две-три системы в тылу и дерзко оккупируете его основную базу — хочется разразиться дьявольским хохотом. Когда вы убиваете полсотни своих кораблей в попытке занять удобную нейтральную точку, а противник рассчитывает момент и уводит планету у вас из-под носа — хочется гневно взвыть.

Имейте в виду, что силу этих эмоций следует возвести в квадрат, когда приходится иметь дело одновременно с тремя оппонентами-людьми в мультиплеере — вот уж где происходят самые жаркие

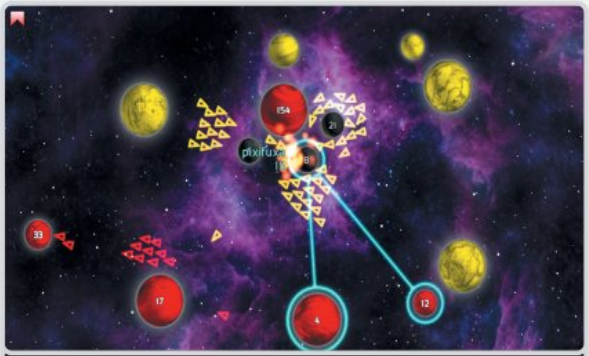


Coup de grace. Последний оплот противника обречен.



В режиме Beast игра превращается в подобие Alien Shooter: немногочисленные группировки противника разбросаны по десятку планет. Атакуют легионами.

Как и в недавней Zero Gear, в Galcon Fusion есть режим ретрографики. Играть в нем, правда, невозможно вообще.



Кажется, дележ последних нейтральных миров в секторе без драки не обойдется…

и интересные баталии. Человеческая хитрость не идет ни в какое сравнение с логичными решениями компьютера: в сетевых партиях игроки заключают мгновенные альянсы только для того, чтобы спустя тридцать секунд нанести предательский удар в спину.

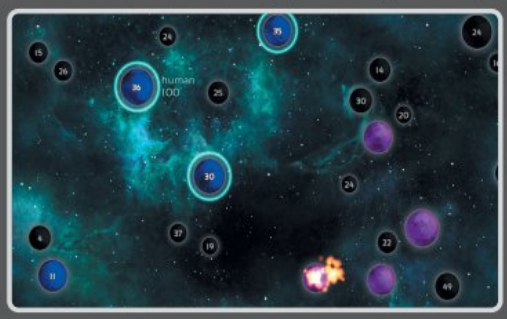
Тот, кого жестоко травят все и разом, парой отчаянных рывков может откусить от вражеской империи несколько жирных кусков и покарать своих обидчиков. Расклады на поле боя меняются с сумасшедшей быстротой, а на экране творятся самые настоящие «Звездные войны», подсмотренные кем-то из соседней галактики: тысячи треугольников разом взмывают из десятков мест, летят сквозь космос, яркими вспышками разбиваются о вражеские планеты — издалека, конечно, не видно, но догадываешься, что в этот момент где-то там гибнут миллионы.

■■■

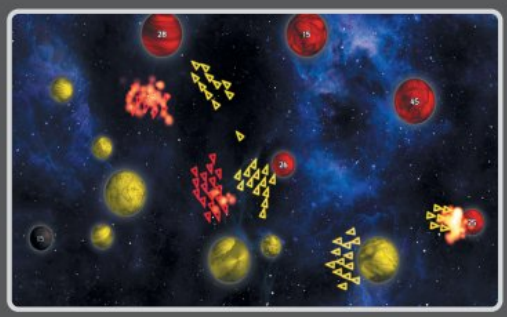
Galcon Fusion доставляет самые искренние и сильные эмоции. Эффект от нее очень похож на **Defcon** или, скажем, **Osmos**. На вид это довольно примитивная игра, в которой, кажется, упразднено все то, с чем традиционно ассоциируются стратегии в реальном времени: ресурсы, отстройка базы, разведка местности, апгрейды… Здесь ничего этого нет, зато есть маленькие разноцветные треугольники, которые целыми таборами насмерть разбиваются о мрачные серые планеты. Иногда для того, чтобы сделать по-настоящему увлекательную стратегию, даже этого бывает достаточно. ■

Внештатная ситуация

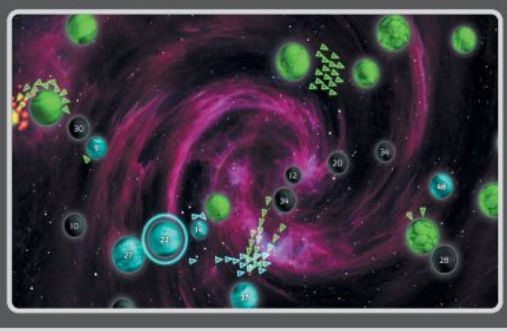
Впечатления от Galcon Fusion не могут быть полными, если вы не попробовали свои силы в нескольких весьма любопытных игровых режимах. Сначала кажется, что вносимые ими изменения — мелкие и малозначимые, но это только на первый взгляд. Ниже — три самых интересных по нашему мнению.



Stealth В этом режиме от глаз игрока скрыты все передвижения противника вплоть до его непосредственной атаки на ваши владения. Отличный режим для развития острой формы паранойи.



Crash Треугольники обретают новые физические свойства и отныне не могут столкнуться друг с другом в полете. Открываются широкие возможности для «подрезания» подлетающих легионов врага до того, как они настигнут вашу планету.



Billiards Планеты начинают дрейфовать в космическом пространстве, постоянно меняя свое положение. Будьте начеку — стратегически важные точки будут буквально ускользать у вас из-под носа.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Минималистическая стратегия, в которой цветные треугольники никак не могут поделить галактику. Простейшая механика и море всевозможных тактических схем.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ЖАНР Квест

- **Издатели**
  - CP Digital
  - Новый диск
- **Разработчик**
  - Phantomery Interactive
- **Похожесть**
  - Sublustrum
  - The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure
- **Мультиплеер**
  - Отсутствует
- **Сайт игры**
  - www.phobos.su/ru/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ПРОПУСК ТУ-РФ № 501711

ФОБОС:1953

Кирилл Волошин

Формально «**Фобос: 1953**» от **Phantomery Interactive** — это игра по фильму, который продюсирует Федор Бондарчук. В обычных условиях на этом разговор можно было бы закончить (все ведь помнят, как в России принято делать игры по лицензии — см. бесконечных «**Меченосцев**», «**Бои с тенью**» и прочие «**Жмурки**»), но у интерактивного «Фобос: 1953» с оригиналом мало общего. Разработчики придумали собственный сценарий (который вроде бы предваряет события фильма), отказались использовать сцены из картины и музыку, которую для этого, простите, «молодежного триллера» написал DJ Грув. В получившейся игре без труда узнается фирменный почерк создателей «**Сублюструма**», лучшего квеста 2008 года по версии «Игромании».

Логика бункера

От фильма в игре осталось, по сути, лишь место действия — заброшенный бункер, в котором происходят странные вещи. Вместо «молодежного триллера» у Phantomery Interactive — психологическая драма про природу страха, вместо визгов придурковатых подростков — секретные эксперименты Министерства госбезопасности СССР в области парапсихологии, вместо современного антуража и мобильных телефонов — 50-е годы прошлого века, пузатые радиолы и тщательно, с любовью воспроизведенный советский колорит.

Мы играем за простого советского инженера: он прибыл в бункер починить и настроить оборудование, но потом что-то пошло не так, произошел взрыв, герой потерял сознание, а когда очнулся, понял, что заперт в бетонном склепе. Выбраться будет непросто: в бункере полно закрытых дверей, вентилей, вышедших из строя систем, заблокированного или замороженного оборудования — и все это нужно открыть, привести в движение, вновь заставить работать. Как в любом классическом панорамном квесте (ближайший ориентир — **Myst**), мы перемещаемся между статичными экранами, обшариваем их курсором, ищем активные точки и собираем все, что плохо лежит: ключи, записки, инструменты. Ну и естественно, копаемся в микросхемах, настраиваем приборы, подбираем коды к закрытым сейфам и тайным комнатам.

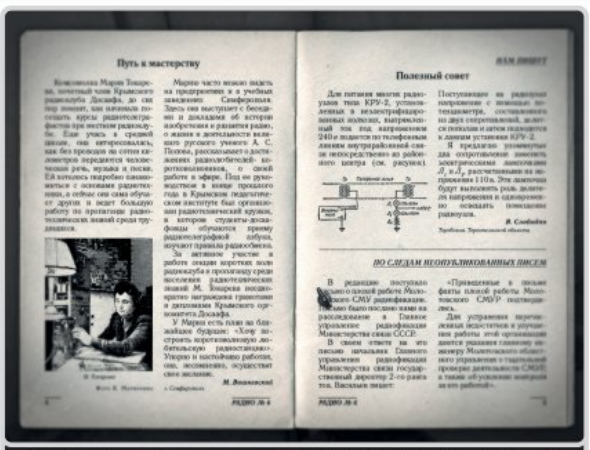
Многие пазлы мы видели в других квестах — включая правильную расстановку книг согласно цвету корешков, манипуляции со шприцами и пробирками и пр. Но «Фобос: 1953» хорош уже тем, что в отличие от того же Myst все пазлы и задачи здесь предельно логичны. Если вы видите заложенную кирпичом кладку, то ее точно можно пробить пожарным топором; если обнаружили заледеневшие провода — доставайте горелку; если видите сложный прибор, то наверняка где-то рядом есть инструкция. Зачастую для достижения успеха достаточно просто быть внимательным: если тщательно изучать найденные документы и плакаты (а иногда — даже мельчайшие мелочи вроде маркировки на трубах), можно обнаружить исчерпывающие подсказки к самым витиеватым пазлам.

Инженерными проблемами дело не ограничивается. Через какое-то время наш инженер начнет слышать странный голос, вроде бы из радиоточки, который начнет давать какие-то туманные намеки и философствовать на тему природы челове-

Принимая во внимание изнеженность западной аудитории, питерцы, возможно, добавят в английское издание систему подсказок.

Изначально «Фобос: 1953» планировался как сериал, но сейчас дальнейшие планы петербуржцев связаны с совсем другими проектами.

Помимо прочего, Phantomery Interactive вторую игру подряд мастерски раскрывают тему «Рабочий кабинет советского функционера».



Путь к мастерству

Полезный совет

ПО СЛЕДАМ НЕОПУБЛИКОВАННЫХ ПИСЕМ

Спешите видеть: ни в одной другой игре вам не предложат изучить историю жизни комсомолки Марии Токаревой, члена крымского радиоклуба ДОСААФа.

ческих страхов. Еще чуть погодя мы будем искать, записывать и воспроизводить голоса мертвых людей — жертв экспериментов советских спецслужб. И все это сопровождается полными адреналина эпизодами, где нужно за отведенное время (в одном месте за минуту, в другом — за час) решить определенную задачу. Не успели — смерть от удушья или отравления неизвестными токсинами. Ближе к финалу начинается концентрированный хоррор: бродя в кромешной тьме коридоров, мы слышим шепот мертвых и натурально подпрыгиваем, когда в свете фонаря вдруг мелькают силуэты призраков. Герой при этом периодически теряет сознание, а перед глазами все плывет.

Ребус с философским подтекстом

Конечно, приемы, мягко говоря, не новые. Но «Фобос: 1953» подкупает не оригинальным геймплеем, а плотной атмосферой. В каком еще хоррор-квесте вы можете включить старенькое радио и послушать стихи Маяковского (текст читает автор), первую радиопостановку «Повести о настоящем человеке» или речь товарища Микояна? Авторы разыгрывают привычные для хоррор-квестов сцены в достоверных исторических декорациях.

Должно быть, если очень постараться, на этом радиоприемнике можно поймать «Голос Америки»

Phantomery Interactive штудировали реальные исследования о парапсихологии и психотропном оружии, посещали заброшенные ракетные базы и бомбоубежища, общались с диггерами и научными консультантами. Результаты этой работы они аккуратно перенесли в игру: на стеллажах лежат отчеты и приказы, набранные на официальных бланках МГБ, на столе валяется журнал «Радиосвязь» за 1952 год (его, кстати, можно полистать), антикварная открытка с надписью «1917—1953», записи радиотрансляций…

Куда важнее, что история, рассказанная в игре, не ограничивается страшными сказками про секретные эксперименты КГБ. Георгий Белоглазов, лидер Phantomery Interactive и ведущий сценарист, снова, как и в «Сублюструме», старательно напускает туману и до самого финала дразнит игрока какой-то тайной, загадкой. Ближе к концу начинается самое интересное: смещаются временные и пространственные пласты, герой вдруг возвращается туда, где уже был, но видит все по-новому. К этому моменту становится совсем уж непонятно, откуда идет этот загадочный голос — из радиотранслятора или из его собственной головы. На первый план в итоге выходят не секретные эксперименты, а рассуждения о человеческой природе и опасные игры с собственной памятью.

При этом «Фобос:1953» буквально переливается каким-то нездешним, нероссийским качеством исполнения: вылизано и продумано буквально все, но особенно хочется отметить великолепную работу со звуком и музыку, которую для этой игры написала группа Белоглазова Anthesteria. Претензий, которые можно было бы предъявить к «Фобосу», ровно две: мало (игра заметно короче «Сублюструма») и местами слишком хардкорно — нет ни системы подсказок, ни подсветки активных точек, хотя для современных квестов это, кажется, уже стандарт.

■■■

Ко второй игре у Phantomery Interactive появился узнаваемый стиль: длинные, еле освещенные коридоры, мрачные потолки — словно крышки гробов, чьи-то силуэты, мелькающие на стене в слабом свете лампы, помещения, куда невозможно заходить без противогаза, — обитатели знаменитых питерских коммуналок, конечно, видывали и не такое, но и они наверняка пару раз вздрогнут, играя ночью в «Фобос: 1953».

Не решаясь на какие-то кардинальные новации в геймплее, питерские разработчики берут атмосферой, дизайном, дотошностью в проработке окружения, но самое главное — они рассказывают в этих декорациях такие истории, над которыми можно размышлять еще долго после того, как закончатся финальные титры. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

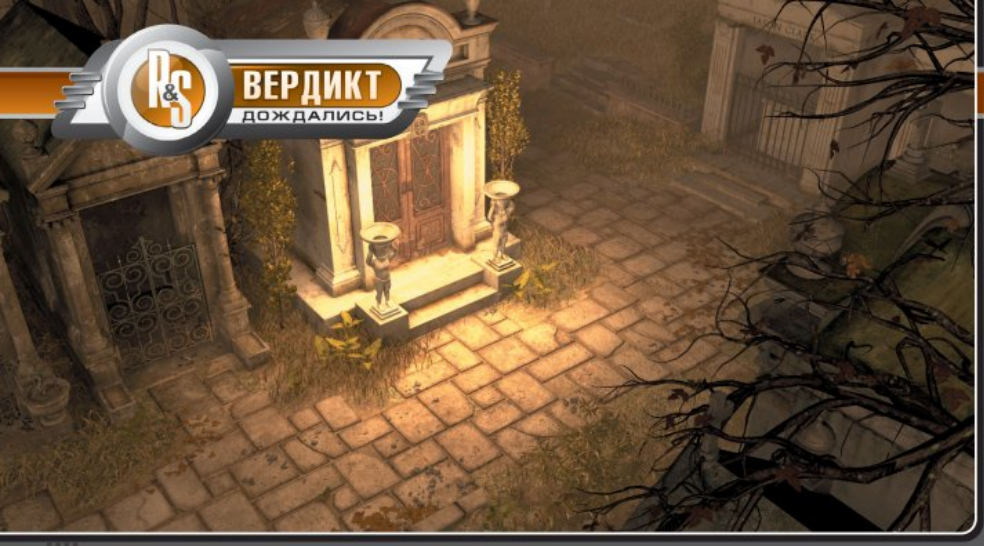
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Камерный квест про секретные эксперименты КГБ и природу и смысл человеческого страха.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ **8,0** ОТЛИЧНО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Квест

- **Издатель**
  bitComposer Games
- **Разработчик**
  Future Games
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  Black Mirror
  Nibiru: Age of Secrets
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.future-games.cz

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб видео

ALTER EGO

Кирилл Волошин

Для поклонников квестов компания **Future Games** в представлениях не нуждается. В ее послужном списке — **Nibiru: Age of Secrets**, **Tale of a Hero**, **Reprobates**. Список более чем солидный, но наш персональный фаворит — **Black Mirror**. С этой игрой связана довольно грустная история: пару лет назад издатели отобрали у Future Games право на разработку сиквела игры, поэтому Black Mirror 2 делали совсем другие люди — немцы из **Cranberry Production**. Впрочем, сотрудники чешской студии горевали недолго и вскоре взялись за **Alter Ego**, классический квест, который одно время позиционировался чуть ли не как истинное продолжение «Черного зеркала».

И действительно: пусть сюжет Alter Ego не имеет прямого отношения к Black Mirror, у этих игр много общего. И там, и тут в центре внимания — кровавые тайны английских аристократических семей, угрюмые фамильные особняки в отсветах молний, история противостояния молодости и затхлого, вызревшего под старинными сводами безумия, в котором молодость, к сожалению, проигрывает. Но если первая часть Black Mirror была мрачным, сосредоточенным хоррором, то Alter Ego пытается быть шире, разнообразнее — это почти чеховская драма о несбыточных мечтах и крушении надежд, эпиграфом к которой могут служить слова из песни Дельфина: «Надежда — самообман, но это все, что у нас есть!»

Реквием по мечте

Портовый британский городок Плимут образца 1894 года — одно сплошное кладбище разбитых девичьих сердец, надеж и чаяний. На коробке с диском сказано, что атмосфера Alter Ego напоминает произведения Г.Ф. Лавкрафта. Это действительно так, но с одной поправкой: в Плимуте нет внешних источников зла, нет Ктулху или Дагона, его жители не превращаются по ночам в культистов-маньяков. Вместо насупленных древних богов здесь — несчастный отпрыск знатного рода, сэр Уильям, рожденный с генетическим уродством и потому вынужденный все время скрываться, чтобы не быть растерзанным толпой. А местные жители ходят в кабаки и бордели, насилуют и убивают (в крайнем случае — безучастно взирают на то, как насилуют и убивают другие), одним словом, отчаянно пытаются получить от своей бессмысленной жизни хоть какое-то удовольствие, пусть даже за счет страданий ближнего. Этому городу не нужны ни культы, ни кровавые жертвы — у его жителей и без того черное нутро.

И вот в это замечательное место одновременно (и независимо друг от друга) прибывают два новых человека. Детектив Бристоль, холодный и рассудительный джентльмен, получил назначение в Плимут и рассматривает службу в местной полиции как важный шаг для карьеры. Узнав о череде загадочных событий, произошедших после похорон сэра Уильяма (местные приписывали ему кучу злодеяний и называли Белым Волком), он с энтузиазмом берется за расследование, понимая, что это его шанс выслужиться. Второй герой — мелкий уголовник Тимоти Мур — приплыл в Плимут на встречу со своим подельником. Тот предлагает выгодное дельце, и, если все пройдет успешно, Тимоти сможет осуществить свою мечту — купить билет в Америку.

Истории Бристоля и Мура развиваются параллельно, и до определенного момента герои даже не пересекаются друг с другом. Играть, соответственно, предстоит за обоих, попеременно. Детектив осваивается на новой должности, презрительно косится на местных, по нескольку раз в день посещает кладбище и склеп, откуда после похорон бесследно исчезло тело Белого Волка, и активно ведет классическое английское расследование. Тимоти Мур в это время споро готовится к ограблению, которое должно стать его билетом в лучшую жизнь. Для этого он со всей силы напрягает свое обаяние, изворотливость и остроту ума: уходит от полицейской облавы, охмуряет незнако-

В этом городе надежды нет ни у кого. Даже главный злодей совершает преступления не ради удовольствия, а в тщетных попытках избавиться от своего недуга.

В душе детектив Бристоль, наверное, большой фантазер и выдумщик — делать обычные записи ему, видимо, слишком скучно, поэтому в своем дневнике он все больше рисует.

Авторы убедительно воспроизвели кухню британской полиции конца XIX века. Бристоль трагикомично выбивает удостоверение из отдела кадров, посещает архивы, заказывает подкрепление, расставляет патрули.

Игра отлично выглядит и звучит, но лучше всего чехам по-прежнему удаются мрачные готические пейзажи.

мую девушку, чтобы она помогла ему разжиться новой одеждой, ищет своего подельника по кабакам, ночует в конюшне, ловко добывает ключи от нужного дома...

Но рано или поздно оба героя встретятся… на кладбище. И это не метафора: судьбы Бристоля и Мура пересекутся именно на городском кладбище, где берет свое начало запутанное дело Белого Волка. Когда все пойдет не так, как планировалось, они просто вынуждены будут действовать сообща, чтобы докопаться до истины.

Одна надежда на двоих

Две параллельные истории — это в какой-то мере и два разных геймплея. Игра за Бристоля — аутентичный английский детектив в стиле **Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper**. Бристоль осматривает места преступлений, собирает пинцетом улики, очищает кисточкой следы и снимает с них слепки, общается с подозреваемыми и ведет дневник, на страницах которого оттачивает свою дедукцию. Кто мог быть причастен к преступлениям, у кого какой был мотив, кто что сказал и что это может значить — все эти детали страж порядка тщательно конспектирует.

У Тимоти всего этого нет. Вместо лупы и толпы «бобби» на подхвате у него только собственные руки, ноги и врожденная изворотливость. Игра за Мура — это более классический point & click квест, лишенный всех этих детективных примочек. Здесь больше динамики (пару раз Муру придется быстро прятаться, а в одной сцене его и вовсе могут убить), экстремального общения и безвыходных ситуаций, из которых Тиму нужно выпутаться. Он умудряется выжить в морозильной камере и даже в гробу, куда его положили заживо. А еще Мур охмуряет, юлит и пускает пыль в глаза: может, например, стравить двоих персонажей или умыкнуть с подноса шампанское, чтобы выманить из комнаты служанку.

Ну и конечно, оба героя всю дорогу собирают предметы, комбинируют их и применяют в активных точках. Заумных головоломок в Alter Ego нет. Все построено на взаимодействии с предметами, общении и обычной бытовой логике. Правда, иногда эта логика дает сбои. Например, чтобы втереться в доверие к служанке, которую хозяйка послала за новой бутылкой шампанского в погреб, Тим бежит через весь город в конюшню за подковой (!) и возвращается обратно, а его все это время терпеливо ждут и служанка, и ничего не понимающая хозяйка. К слову, с постоянными забегами между одними и теми же локациями чехи тоже переборщили.

Жаль, что дедукция Бристоля жестко регламентируется: пока вы не выполните все положенные по сценарию действия, расследование не сдвинется с мертвой точки.

■■■

Да, Alter Ego не идеален, но многочисленные штампы и условности жанра оправдывает отличная история. Формула подачи сюжета беспроигрышная: сначала нас долго знакомят с одним персонажем, а на самом интересном месте прерывают действие и переключают на другого. Герои получились живые, интересные: Бристоль чопорен и честолюбив, но честен и предан делу, Тим — плутоват, зато способен на искренние чувства и может вступиться за женщину, когда все вокруг безразличны. А вот хеппи-энда можно не ждать. Тяжелый плимутский дождь смывает последние надежды и мечты, вы ошарашено досматриваете финальный ролик, а в голове назойливо крутятся слова все из той же песни Дельфина: «Я без надежды убит, тоской навылет прострелен: потому что я надеялся, а не был уверен». В общем, грустная-грустная история — фанатам Black Mirror обязательно должно понравиться.

ПЕРЕВОД: Русская версия появилась раньше мирового релиза, и это, конечно, радует. Не радует то, что здесь достаточно много ляпов, начиная от глупых грамматических ошибок на коробке с диском и заканчивая несоответствием голоса и текста в некоторых местах. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще один мрачный квест от авторов «Черного зеркала», который на этот раз пугает не родовыми проклятиями, а атмосферой тотальной безысходности.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Гоночная аркада

- Издатель: SEGA
- Разработчик: Sumo Digital
- Похожесть: Mario Kart, Crash Team Racing
- Мультиплеер: Split screen
- Сайт игры: www.sega.com/games/sonicracing

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц,
1,5 Гб, 512 Мб видео

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Александр Чепелев
Игорь Асанов

Sonic & SEGA All-Stars Racing напоминает вымышленные игры, в которые играют противные толстые дети из голливудских комедий. Те самые, в которых трасса вечно вертится волчком, цвета выжигают сетчатку, а кривляющиеся звери, хохоча, взрывают друг друга ракетами. Игра из каменного века — без мотивации, сюжета и стыда, зато с целой армадой разноцветных клоунов на пластмассовых джипах, крутящихся в заносах посреди пляшущих кактусов. Ее суть можно понять и без всяких рецензий — достаточно просто прочесть название.

Пусть никто не уйдет обиженным

Центральная идея Sonic & SEGA All-Stars Racing — собрать в рамках одной игры всех более-менее известных героев **SEGA** и заставить их ездить наперегонки. Что, собственно, и происходит. Есть Соник, синий ежик. Есть персонажи сериала **Sonic the Hedgehog**, а также ветром занесенные бойцы из **Virtua Fighter**, мексиканская обезьяна с демонической улыбкой из **Samba de Amigo**, ямайский растаман из **Crazy Taxi** и даже главный герой **Shenmue** Ре Хазуки — всего двадцать «иммигрантов».

Это аркадные гонки с пальбой — яркие, крикливые и чудные. Типичная трасса выглядит так: вьющаяся, словно выкрученное после стирки полотенце, дорога, галлюциногенные разводы, приплясывающие деревья, куча разноцветных зевак по сторонам, а над ними — огромный сюрреалистический мотылек. И несколько гонщиков. После стартового гудка герои срываются с мест — то, что происходит дальше, отлично описывается статьей 113 Уголовного кодекса Российской Федерации («Причинение тяжкого и средней тяжести вреда здоровью в состоянии аффекта»). По всему уровню разбросаны ящики, в которых разработчики спрятали множество интересных игрушек, как правило оружие и взрывчатку: дюжие самонаводящиеся ракеты, бомбы и тротиловые шашки. Впрочем, не только это — иногда встречаются и защитные сферы (соперники ведь сами не дураки поднять что-нибудь потяжелее), и ускорители, и даже радуга, которая здесь играет роль дымовой завесы — растягивается на весь экран цветочным полотном, затрудняя видимость. Причем никакого злобного экстрима — по-настоящему машину взорвать нельзя, а подбитого ракетой героя просто раскрутит юлой в воздухе или несколько раз перевернет.

Другая интересная часть трасс — ускорители и трамплины. Особенно последние. Представьте ситуацию: разогнавшись до предела, мы остервенело мчимся по дороге, изображение смазывается, тут встречается трамплин — и машина отправляется в затяжной полет длиной в полкилометра.

Для любителей обгонять противников по краю трассы на некоторых уровнях установлены аппараты для автоматического избиения.

Уровень, посвященный Samba de Amigo, вызывает нездоровые ассоциации с запрещенными галлюциногенными веществами.

Ре Хазуки выступает в игре с исключительно серьезным выражением лица, которое сохраняется даже тогда, когда он собирается на ходу пересесть с мотоцикла на погрузчик.

Если в слэшерах залог успеха — большие боссы, в постановочных шутерах — оглушительные фейерверки, то в аркадных гонках главное — позволить игроку разогнаться как следует, а потом запустить его на полминуты в воздух. Или взорвать ракетой.

Винегрет

Достоинства и недостатки Sonic & SEGA All-Stars Racing лежат на поверхности. Начнем с плохих новостей. Все здешние герои, будь они на машинах, мотоциклах или сложносочиненных драндулетах, ездят в принципе одинаково. Единственное заметное различие между ними (помимо эксцентричного внешнего вида) — суперприемы. У кого-то это пулемет, у кого-то — огромный молоток. Самый интересный, по нашему мнению, у Ре Хазуки — погрузчик с вильчатым захватом, которым удобно выкидывать соперников с трассы. Это, кстати, не зверство, а необходимость — к финишу обязательно нужно прийти первым, иначе перейти на следующий уровень не получится.

Другой недостаток — трасс все-таки мало. Это вдвойне обидно, учитывая, что те, что есть, — чудо как хороши: трамплины, мертвые петли, неожиданные изгибы. Дизайн соответствующий: тропические лагуны, снежные горы и гарган-тюанских размеров казино — в таких карточных домиках можно было бы расселить несколько бедных африканских деревень. Кстати, учтите, что все декорации, как и персонажи, позаимствованы из игр компании SEGA.

■ ■ ■

Ну а теперь хорошие новости: на этом список заметных недостатков Sonic & SEGA All-Stars Racing закончился. Это очень качественная, яркая и шумная аркадная гонка, которых на PC традиционно практически нет: если на консолях можно вспомнить как минимум про классические **Mario Kart** и **Crash Team Racing**, то на PC в последнее время выходила разве что **Zero Gear** и **Moorhuhn Kart**. Это объяснимо: аркадные гоночные игры нужны для того, чтобы взять двух-трех друзей, раздать всем геймпады и весело провести время перед телевизором. Монитор, мышь и клавиатура к подобным развлечениям как-то не очень располагают (хотя мультиплеер в All-Stars Racing, конечно, поддерживается), но если вам всегда хотелось поучаствовать в красочных гонках именно сидя за компьютером — **Sumo Digital** дает отличный шанс это сделать. Но друзей с геймпадами все-таки желательно позвать. ■

Братья по разуму

Несмотря на то что Sonic & Sega All-Star Racing — первая гонка с участием Соника, ее истоки несложно найти в других гоночных играх SEGA, чему бы они ни посвящались. Яркие цвета, постоянный дрифт, солнечная пляжная музыка, коллекционирование бонусов на трассе — где же мы это видели? OutRun, Daytona USA, SEGA Rally? И то, и другое, и третье.

Daytona USA

Как и большинство гоночных игр SEGA, Daytona USA впервые появилась на аркадных автоматах в начале 90-х. В некоторых российских кинотеатрах и по сей день можно увидеть эти железные конструкции с рулем и сиденьем, на экране которых ездят разноцветные приземистые машины. И хотя марафон «24 часа Дайтоны» до сих пор проходит в Америке каждый год и пользуется огромной популярностью, в игре ничего подобного не было — с прототипом у нее было мало общего: один автомобиль, напоминающий те, что выступают в серии NASCAR, и три трассы.

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Влияние OutRun как первой аркадной гонки SEGA (первая часть вышла в 1986 году) больше всего заметно во всех остальных продуктах компании. Солнечные трассы, огромные скорости, легкая музыка, ну и, конечно, незаменимая Ferrari Testarossa — все это оставалось неизменным во всех последующих частях игры. Концепция, разработанная легендарным дизайнером Ю Судзуки (позднее именно он придумал Shenmue), оказалось настолько живучей, что даже нынешняя OutRun Online Arcade для PS3 и Xbox 360 эксплуатирует ее без каких-либо изменений.

Sega Rally (2007)

Из всех аркадных сеговских гонок SEGA Rally повезло, наверное, меньше всего. Игра имела оглушительный успех в середине 90-х и даже перебралась потом на PC и SEGA Dreamcast, но оказалась никому не нужна в наши дни. Вольный ремейк 2007 года щеголял реалистичной грязью, прекрасной графикой и лицензированными машинами. Другое дело, что игралось все это точно так же, как и в середине 90-х, с примитивной физикой и невидимыми бортами трасс. Воспринимать такой ретрогеймплей смогли немногие, поэтому продажи оказались удручающе низкими, и гоночную студию SEGA пришлось закрыть.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хорошо смешанный винегрет из резвых заездов, сумасшедших трасс и знакомых поклонникам SEGA персонажей.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Автогонки

- Издатель
  Black Bean Games
- Разработчик
  Milestone
- Похожесть
  - Race Driver GRID
  - Superstars V8 Racing
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры
  www.superstarsv8.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Игорь Асанов

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Согласно Хагакурэ, настольной книге любого самурая, «тот, кто никогда не ошибался, — опасен». Так вот, если следовать этому принципу, то итальянской студии **Milestone** уж точно можно не опасаться. Начав с раллийной аркады **Screamer**, они достигли пика формы с мотосимуляторами **Superbike 2000/2001** для **EA Sports**, ну а в последние годы почему-то делают откровенную ерунду.

Впрочем, даже нынешние мотогонки серии SBK у них получаются лучше, чем автомобильные симуляторы. Последний четырехколесный опыт студии — **Superstars V8 Racing** — был больше похож на альфа-версию с тремя лицензированными машинами, без физики, звука и всего того, чего достойна официальная игра одного из самых интересных и быстрорастущих европейских кузовных чемпионатов — Superstars Series.

И в том, что продолжение у нее появилось столь быстро (всего через полгода), нет ничего удивительного. Фактически это та же самая игра, только в том виде, в каком должна была быть изначально: со всеми положенными лицензиями, автомобилями, календарем сезона-2009, физикой и небольшими графическими апгрейдами, доставшимися от родственной мотогонки **SBK X**.

Оно ездит!

Даже если вы удалили прошлую часть после одного заезда, то вполне можете себе представить, как выглядит **Superstars V8 Next Challenge**. Ни в одной другой гоночной игре по лицензии не встречается такого количества больших восьмицилиндровых седанов бизнес-класса в пределах одной трассы. В этом и состоит идеология чемпионата Superstars: мощные (400-600 л. с.), но не слишком отличающиеся от серийных (а потому сравнительно дешевые в обслуживании) машины, которые уравнены между собой хитрой системой весового балласта и технических ограничений. Известные марки (представлены Mercedes, BMW, Audi, Jaguar, Cadillac, Chrysler, Chevrolet и Maserati, а скоро появится и седан Porsche Panamera) и чуть менее известные гонщики (последние три чемпионата выиграл экс-пилот F1 Джанни Морбиделли). Единственной проблемой до последнего времени был малый международный охват чемпионата (большая часть гонок проводилась в родной Италии), но, учитывая нынешнюю кризисную ситуацию в других кузовных первенствах, Superstars и здесь получает отличный шанс выйти вперед.

Хорошая видеоигра — как раз то, что могло бы поспособствовать популяризации чемпионата, но за этим лучше было сразу обращаться по меньшей мере к **SimBin**. Ведь даже после полугодовой «тонкой настройки» Superstars V8 Next Challenge сложно назвать толковым автосимулятором. Впервые сев за руль любой из машин, первые несколько поворотов так и хочется проверить, не подсунули ли вместо нее ковер-самолет. Автомобили, как в играх из 90-х, не имеют подвески и словно плывут над асфальтом, не касаясь его колесами, а на старте — чинно трогаются с места. Они не вгрызаются со скрежетом в асфальт автодрома и уж тем более не разворачиваются задом наперед, что легко может случиться, если со всей дури вдавить педаль газа на настоящей 500-сильной машине с задним приводом.

Слонопотам в правом углу экрана — Chrysler 300C, он тоже участвует в Superstars и даже выигрывает гонки.

С прошлого года в серию допускаются не только большие четырехдверные седаны, но и трехдверные купе. Главное, чтобы был мотор V8, а уж балласт сделает все остальное.

Похожие ощущения остаются и от самой игры — авторы словно боятся перегнуть палку и отпугнуть игрока излишней сложностью. Все гоночные испытания из нового режима Superstars Licenses выигрываются без малейшего напряжения и с первой попытки. А если случайно поставить гладкие слики на мокрой от дождя трассе, этого можно даже не заметить — машина будет держать дорогу как ни в чем не бывало. Хотя по сравнению с первой частью, где вместо машин были какие-то ховеркрафты, теперь весь процесс хотя бы напоминает вождение автомобиля. Появилась инерция (тяжелые седаны, участвующие в Superstars, не сравнить с GT и прототипами в тормозной динамике, поэтому начинать торможение перед поворотом приходится раньше обычного), чувство веса и сцепления с дорогой. Разработчики утверждают, что специально приглашали чемпиона Морбиделли в качестве консультанта, но, честно говоря, достигнуть уровня **Race Driver GRID** можно было и без него.

В отличие от пластиковых силуэтов серии DTM, машины Superstars близки к серийным.

Игра действительно получилась излишне упрощенной, хотя «просто» не всегда означает «скучно». Трассы по большей части итальянские, неизвестные, а некоторые (как Маджионе и Варано) еще и преступно тесные для больших четырехдверных седанов. Хитрый регламент серии дает о себе знать — мощные и тяжелые «утюги» вроде Chrysler 300C или Cadillac CT-V легко уходят вперед на старте, но более легкие и проворные BMW M3 или Audi A4 обгоняют их на поворотах. Поэтому пройти на одной и той же машине через тесную Адрию и, скажем, Монцу с ее бесконечными прямыми становится довольно сложно. А если еще и пойдет дождь… С ним, кстати, здесь связано одно из важнейших нововведений: когда пелетон из двадцати машин накатает по мокрой трассе пару-тройку кругов, центральная траектория подсохнет и позволит ехать чуть более агрессивно. Впрочем, какой смысл в лавировании между сухими и мокрыми сторонами, если пит-стопов и смены резины все равно нет? Только если охлаждать раскалившиеся на сухом асфальте дождевые шины проездом по лужам, как это делал Михаэль Шумахер лет 10 назад.

Теперь не смотри

Куда важнее, что игра наконец-то научилась поддерживать все популярные модели рулей (включая Logitech G25) и обзавелась полноценным видом из кокпита, откуда удобно разглядывать трассы — за последние шесть месяцев они заметно похорошели. Графика все еще далека даже от стандартов 2009 года, но зато больше не пугает ужасными спрайтовыми деревьями и зрителями. Все это теперь сделано в полном 3D, худобедно анимировано и в общем не режет глаз.

У машин появилась элементарная модель повреждений (чтобы причинить им какой-то ощутимый вред, нужно устроить как минимум лобовое столкновение), ну а сами авто выглядят намного лучше хотя бы за счет того, что все машины представлены в игре под своими реальными именами. Составы команд и список трасс повторяют реалии прошлого сезона (вместе с бонусным треком в Валенсии, который открывается после прохождения чемпионата), хотя новый Jaguar XF, дебютировавший в конце 2009-го, так и не добавили. Интересно, когда же Milestone доберутся до сезона-2010?

Maserati Quattroporte стала первой итальянской машиной в итальянском чемпионате. Жаль, конечно, что не Alfa Romeo.

■■■

Milestone наконец-то встрепенулись и взяли неплохой темп, но этого по-прежнему мало. Superstars V8 Next Challenge — это все-таки скорее масштабная работа над ошибками, чем то, что мы хотели бы видеть в официальной игре по одноименному чемпионату. На наш взгляд, со стороны издателя Black Bean было бы мудрым решением раздавать эту игру бесплатно каждому, кто по неосторожности купил оригинал, — в конце концов, отзывает же Toyota миллионы автомобилей из-за копеечного дефекта педали газа. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Огромный скачок для серии Superstars и маленький шажок для всего жанра. С некоторой надеждой ждем сиквела.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Кирилл Волошин

ЖАНР Стратегия

ODD SOCIETY

- Издатель/разработчик: ODD1 Inc.
- Похожесть: Diablo, Settlers
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.oddsociety.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Одды — это маленькие забавные человечки, напоминающие одновременно Симпсонов и персонажей «Южного парка». Они живут в карамельном мире, придуманном французами из студии **ODD1 Inc**. Тут есть одд-мальчик, одд-девочка, одд-мама и одд-папа, есть даже одд-робот и полусумасшедший одд-изобретатель, у которого в огороде по рельсам передвигается железное чучело. Все они — одна большая семья, которая когда-то была заключена в мрачной башне, но потом вырвалась на свободу и теперь пытается начать новую жизнь. Казалось бы, в таких декорациях может родиться красочная аркада или очередное инди с выкрутасами. Но французы сделали из **ODD Society** нечто столь же странное, как и название игры.

Между прочим, в основе происходящего лежит достаточно мрачная история, которая подается стильными роликами.

Если описывать этот проект на словах, получится стратегия с уклоном в **Settlers**. Играя за оддбоя, мы должны помочь своей семье обустроиться на новом месте, превратив голые лужайки и поля в шумную, густозастроенную деревню. Выглядит это так: мы по очереди обходим всех оддов и набираем у них квесты, в которых те просят помочь построить какую-нибудь ферму, склад, кузницу, мост и т.д. А в награду дают разноцветные ключи, с помощью которых наш герой может заложить следующую постройку. И так по кругу.

Вся игра сводится к тому, чтобы «прокачать» деревню и собственную репутацию: в течение нескольких игровых дней мы должны возвести все обязательные постройки и заслужить от окружающих звание «героя».

Ресурсов много: это разные виды древесины, руды, растений, фруктов и даже цветных металлов. Для каждого требуется свой инструмент: руду добываем киркой, деревья срубаем топором, цветочки-лютики подрезаем серпом. Более того, источники ресурсов разбросаны по карте и зачастую охраняются всевозможными монстрами: например, не в меру агрессивными пчелами или змеями. Чтобы справиться с ними, нам нужно оружие, причем для некоторых врагов подойдет только особое, к которому они наиболее чувствительны. Изготовить его можно в кузнице, а для этого опять же нужно собирать ресурсы.

Все вроде бы понятно, но дело в том, что от стратегии в **ODD Society** — только строительство и собирательство. Никто на деревню не нападает, не сжигает наши постройки и не захватывает источники ресурсов. Мы просто получаем задания, обследуем окружающие поля и леса, собираем полезные ископаемые, бьем монстров (среди них, кстати, есть и настоящие боссы!), возвращаемся назад, сдаем квесты и вкладываем собранное в строительство очередного здания.

То есть при ближайшем рассмотрении ODD Society напоминает скорее **Diablo**, а где-то даже и MMORPG. Тем более что у героя тоже есть пухлый инвентарь, и даже свой склад в деревне, куда можно сбрасывать ненужные пока предметы. Только вместо очков опыта, денег и уникальной экипировки тут — кирка, цветы-ягодки, руда да древесина.

■■■

Конечно, все это не для искушенных стратегов или манчкинов: игра почти не сопротивляется, не бросает вызов. А просто ходить по кругу и собирать ресурсы может быстро наскучить. Но в ODD Society есть один приятный момент. Процесс застройки носит очень наглядный и скорее эстетический, чем практический характер: маленькие фундаменты будущих домов на ваших глазах постепенно превращаются в огромные, на пол-экрана здания со сложной архитектурой. И все это дополняется потешными персонажами, легким юмором, приятной музыкой, выразительными пейзажами, полными забавных деталей, и в целом очень уютной атмосферой. Устав от рабочих будней в **World of Warcraft** или **Empire: Total War**, здесь вы можете просто умиленно медитировать, глядя на то, как на ваших глазах меняется игровой мир. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Трогательный и ни к чему не обязывающий гибрид стратегии и Diablo. Отлично подойдет детям и тем, кто устал от шума, стрельбы и эльфов 80-го уровня.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Петр Мелехов

ЖАНР Шутер

BIOSHOCK 2:
Fall of Rapture

- **Издатели**
  - 2K Games
  - 1С-СофтКлаб
- **Разработчик**
  - Digital Extremes
- **Похожесть**
  - Call of Duty: Modern Warfare 2
  - Battlefield: Bad Company 2
- **Мультиплеер**
  - Интернет
- **Сайт игры**
  - www.2kgames.com/bioshock

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,13 ГГц,
3 Гб, 512 Мб видео

Чуть ли не сразу после релиза **BioShock** по интернету поползли слухи о второй части, причем многие фанаты оригинала предполагали, что **2K Games**, скорее всего, выпустит приквел. Мол, история Восторга закончена, Сестрички город покинули, а значит, детище Эндрю Райана обречено и рассказывать дальше не о чем. Их предположения оказались правильными лишь частично — разработчики **BioShock 2** действительно решили создать приквел к первой части, но запихнули его… в многопользовательский режим продолжения. Готовя рецензию на игру для прошлого номера «Игромании», мы не успели как следует рассмотреть ее мультиплеер, а теперь исправляем допущенную оплошность. Знакомьтесь — **BioShock 2: Fall of Rapture**.

В первую очередь следует предупредить: никаких сюжетных откровений не ждите. История гибели Восторга рассказывается при помощи не особенно интересных аудиодневников, которые постепенно становятся доступны, по мере того как вы играете в мультиплеере. Несколько персонажей (они же — скины для многопользовательского режима) вкратце объясняют, что привело их в подводный город и как получилось, что они пристрастились к плазмидам (и стали в итоге сплайсерами). Человеку, прошедшему первый BioShock, эти записи не скажут ничего нового, а ими «приквел», собственно, начинается и заканчивается. Зато сам мультиплеер точно достоин того, чтобы рассказать о нем подробнее.

Разработчики Fall of Rapture явно внимательно следили за индустриальными трендами, поэтому в их игре есть и набор опыта (точнее, адама), и открывающиеся по мере получения новых уровней оружие и плазмиды. Адам, естественно, начисляется за успешную игру — в первую очередь за убийства и ассисты, но есть и другие, чисто «биошоковские» способы заработать опыта. Например, завалить Большого Папу: периодически на уровне появляется водолазный костюм, в который может забраться любой желающий, моментально превратившись в ходячий танк, подбить который можно, только действуя сообща. За убийство бронированного дуболома вам сразу начислят 200 единиц адама. Еще можно «исследовать» трупы (помимо дополнительного опыта в конце раунда, вы получите еще и временный бонус к повреждениям против исследованного врага), минировать торговые автоматы, где участники боя заправляются патронами и евой (невнимательному противнику, решившему пополнить боезапас, прямо под ноги вывалится граната без чеки), взламывать пулеметные турели. Обратите внимание: авторы таким образом не просто подкармливают вас адамом — они мотивируют игрока как можно полнее исследовать возможности игры.

На выбор представлено чуть меньше десятка различных режимов мультиплеера — от обычного дефматча (тут он называется Survival of the Fittest) до вольного прочтения Capture the Flag, где одна команда (с Папой во главе) защищает собирающую адам Сестричку, а другая — пытается ее отбить. Сражения получились динамичными и захватывающими, а плазмиды здорово освежают многопользовательский геймплей. Кроме того, игра заставляет принимать не только тактические, но и стратегические решения: перед матчем вы выбираете один из заранее настроенных (вами же) вариантов «загрузки» персонажа, то есть набор оружия, плазмидов и тоников, которые будут доступны ему в бою. Количество слотов ограниченно, поэтому думать нужно крепко, и желательно — учитывая особенности уровня. Например, на карте Arcadia, где много воды, точно пригодится электрический плазмид.

Настоящих проблем у Fall of Rapture две, и обе довольно серьезные (хоть и разрешимые). Во-первых, частые лаги. Во-вторых… периодически тут просто не с кем играть. Выделенные серверы игра не поддерживает, предпочитая консольную модель организации матчей, поэтому иногда приходится сидеть без дела минут по двадцать, дожидаясь, пока соберется достаточное количество игроков.

■ ■ ■

BioShock 2: Fall of Rapture — это очень слабый приквел и очень хорошая, умело сделанная многопользовательская игра, в которой к тому же можно сжечь врага заживо или подпалить ему пятки молнией. Что касается лагов, с ними авторы, возможно, скоро разберутся, доработав сетевой код. Ну а решение «проблемы пустого лобби» — дело самих игроков, которые, видимо, еще не воспринимают BioShock как платформу для полноценного мультиплеера. И совершенно зря! ■

В командных режимах, по легенде, сражаются сторонники Эндрю Райана и повстанцы Атласа (он же, как мы уже знаем, криминальный авторитет Фрэнк Фонтейн).

Индус по кличке САКВОЯЖ схватил Сестричку и уже собрался бежать, но напоролся на нас и наш дробовик. Будет знать, как приставать к детям.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Мультиплеер с плазмидами и Большим Папой — этого все мы ждали от Fall of Rapture и именно это получили. Осталось исправить мелкие технические недочеты.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Алексей Макаренков
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Шутер

ALIENS VS. PREDATOR MULTIPLAYER

- Издатель: SEGA
- Разработчик: Rebellion Developments
- Издатель в России/локализатор: Софт Клаб
- Похожесть: ■ Aliens vs. Predator (1999) ■ Aliens vs. Predator 2
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.sega.com/games/aliens-vs-predator

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

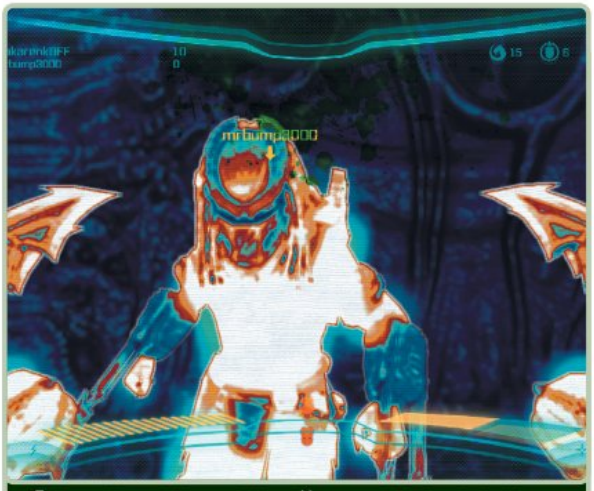
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,8 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Огромный темный зал. Тишина. По стенам прыгают гигантские тени. Плотно освещен только самый центр помещения. В луче света, бьющего из-под потолка, — три человеческие фигуры. Три десантника, прижавшись друг к другу спинами, шарят подствольными фонариками по темным углам, пытаются разглядеть хоть что-нибудь в уходящих во все стороны коридорах.

Внезапно тишину разрывает дикий вой. Это сигнал к атаке. Сразу из нескольких проходов на огромной скорости вылетает десяток ксеноморфов. Первые разлетаются на куски под градом пуль, но, уже погибнув, успевают забрызгать десантников кислотой. Те пытаются увернуться, но вместо этого попадают в лапы к Чужим, которые все прут и прут из коридоров, разломов в стенах, падают с потолка. Несколько быстрых ударов длинных хвостов, и вот уже на полу лишь три окровавленных тела. Один из Чужих склоняется над мертвым десантником, чтобы подкрепиться... Душераздирающий визг. Через секунду ксеноморф воздет в воздух, обезглавлен и разломлен пополам вышедшим из маскировочного режима Хищником...

Не удивляйтесь. Столь ярких, запоминающихся моментов в однопользовательском режиме **Aliens vs. Predator** попросту нет. А вот в мультиплеере их в избытке. Здесь можно испытать самый настоящий ужас, сражаясь за слабо вооруженных людей против орд Чужих: когда знаешь, что ксеноморфами управляет не тугодумный AI, а хитрые, расчетливые игроки, становится по-настоящему страшно.

Можно принять участие в охоте на одинокого, но чертовски сильного Хищника, который перемещается по уровню огромными прыжками, поджаривает всех из наплечной пушки, а иногда филигранно сносит головы преследователей диском.



Дополнительные режимы зрения Хищнику изначально недоступны. Но их можно собирать прямо на уровне в виде бонусов.

В режиме «Межвидовая борьба» вы можете выйти на охоту вместе со своими собратьями-Чужими. Когда на огромной скорости (а Чужие здесь носятся никак не медленней формульного болида) летишь в косяке ксеноморфов и разрываешь, разгрызаешь, рассекаешь на мелкие дольки все живое на своем пути — натурально захватывает дух.

Поскольку персонажей три и у каждого своя уникальная манера передвижения и ведения боя, даже в простом дефматче здесь нужно постоянно подстраиваться под противника, осваивать новые тактики и буквально на лету менять стратегию игры.

К сожалению, чтобы насытиться этими яркими впечатлениями, вполне достаточно поиграть в каждый режим мультиплеера (всего их шесть) по часу. Когда накал эмоций от нового игрового опыта поутихнет, обнаружатся вещи куда менее приятные. Слабая графика и дерганая анимация, банальные внутриигровые баги, кособокий баланс и не самое удобное для быстрых, скоропостижных схваток управление.

Здесь, например, можно несколько десятков минут провести в тщетных попытках зайти на сервер. Вроде бы он присутствует в списке, пытаешься подключиться, но на самом последнем этапе загрузки вдруг дают от ворот поворот и выкидывают — сюрприз! — в главное меню. Снова продираешься через дебри заголовков к нужному списку, снова пытаешься законнектиться... опять неудача. Извольте повторить. И так раз за разом.

Даже игра по рейтингу (на заработанные очки можно, например, открывать дополнительные модельки персонажей), которая автоматом подбирает наиболее подходящий вам сервер, иногда выкидывает неприятный фортель и запихивает вас совсем не в тот режим игры, в который хотелось попасть. А уж когда дело доходит до подвисаний при перерождении (Чужому, например, иногда не удается перейти на бег и его может расстрелять в упор любой пробегающий мимо десантник) и вылетов (если человек, создавший данный раунд, выходит, сервер обнуляется — и всех выкидывает из игры), хочется рвать и метать похлеще настоящего ксеноморфа.

■■■

Мы почти не сомневаемся, что мелкие недочеты со временем будут исправлены — возможно, разработчики даже сделают нормальную систему переноса серверов. Вот только велика вероятность, что к тому моменту желающих поиграть не останется вовсе. Даже в самое жаркое время число активных игр сейчас редко превышает 10-15. Пройдя одиночные кампании, люди приходят в мультиплеер за свежими эмоциями и новым игровым опытом. А получив свое и споткнувшись о множество недочетов и откровенных недоработок, навсегда покидают игру. Многопользовательский режим идет отличным десертом к синглу — он дарит много новых эмоций. Но рассчитывать на длительное знакомство не стоит. ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Необычные режимы игры, нестандартные тактики и стратегии, масса новых ощущений... и все это похоронено под грудой технических ошибок и просто слабой реализацией.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Егор Просвирнин

ЖАНР Стратегия

ARSENAL OF DEMOCRACY

- **Издатель**
  Paradox Interactive
- **Разработчик**
  BL-Logic
- **Похожесть**
  Hearts of Iron II
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры**
  www.paradoxplaza.com/games/arsenal-of-democracy

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

В последнее время на волне всеобщего увлечения микротранзакциями некоторые издатели пробуют монетизировать вещи, которые пять-семь лет назад было принято раздавать бесплатно. Вот, например, **Paradox Interactive** со своей **Arsenal of Democracy**. Разработанная командой фанатов глобальной стратегии **Hearts of Iron** (в России — «День Победы»), AoD доводит до ума вторую часть серии и превращает пожилую игру в то, чем она должна была быть с самого начала.

Энтузиасты из **BL-Logic** переработали практически каждый аспект игры, добавили множество улучшений и дополнений, ни одно из которых, впрочем, не меняет базового стратегического рисунка HoI. Скажем, юниты теперь запасают топливо и амуницию — оказавшись в окружении, войска еще некоторое время смогут драться в полную силу. Или новый вид приказа для артиллерии — «бомбардировка», во время которой подразделения будут наносить удары по врагу в соседней провинции, не вступая с ним в прямое боестолкновение. Также войска научились применять тактику выжженной земли, а получив особый приказ — стоять в бою до конца, не отступая (правда, частое использование этой последней возможности приведет к росту недовольства). Столь же мелкие, но приятные изменения коснулись морских и воздушных сил: так, корабли, израсходовав боеприпасы, стали автоматически возвращаться в порт, а потом обратно заступать на дежурство. Все это превращает Hearts of Iron в куда более приятную игру, чем раньше, но это уровень мода, а если совсем уж строго — то большого патча.

Новый производственный экран со всем богатством слайдеров.

Если 7-й флот США не успеет на помощь, Сеул попадет в руки коммунистов.

Или вот внутренняя политика — в дополнение к привычным ползункам финансирования ввели «национальную идентичность», «социальную политику» и «культуру». По сути, их изменение дает тот же эффект, что и прочие параметры (рост недовольства, изменение стоимости апгрейдов, бонусы к росту живой силы и т.п.), но они зачем-то выделены в отдельную графу. То же самое с экраном производства — количество настраиваемых параметров удвоилось, и теперь приходится ручками распределять деньги между зарплатами ученым, военными расходами, затратами на шпионаж и так далее. Играть от этого становится интереснее, но не сильно. Куда забавнее введение производственных линий (вспомните Hearts of Iron III и бонусы за массовую постройку одного типа юнитов), а также возможность апгрейдить войска, находящиеся в производстве. Несколько поменялось флотостроительство — теперь к каждому кораблю прилагается куча бригад, определяющих победу или поражение в морском бою. Появились и новые шпионские опции — ядерный саботаж, убийство министра. Доработали систему исследований, чуть-чуть расширив количество доступных технологий: научили исследовательские команды совершенствовать свои навыки и воспитывать специалистов, дающих бонусы при работе в одной из научных областей. Изменена система конвоев, добавлены оповещения и возможность видеть на карте сразу все стрелки, показывающие направления ударов, отчего игра начинает напоминать реальные военно-штабные планы.

■■■

Несмотря на множество изменений, Arsenal of Democracy нельзя назвать новой игрой — скорее это не слишком глубокий мод, доводящий Hearts of Iron 2 до ума (помимо всего прочего, тут появилось четыре новых боевых сценария плюс включены предыдущие аддоны: Doomsday, Armageddon и Abyss). Если третья часть шикарной грандстратегической серии не пришлась вам по вкусу и вы все еще хотите играть во вторую, то Arsenal of Democracy — определенно ваш выбор. Если же к шведским стратегиям вы теплых чувств не питаете, то за AoD лучше не браться — это продукт, предназначенный сугубо для потребления фанатами. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
70%

ДОЖДАЛИСЬ?

С момента выхода Hearts of Iron 2 не прошло и пяти лет, а фанаты наконец-то довели ее до ума, и теперь Paradox просит за это $20.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ
7,0
ХОРОШО

Артем Комолятов
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Онлайновый шутер

STARGATE RESISTANCE

- **Издатель**: FireSky
- **Разработчик**: Cheyenne Mountain Entertainment
- **Похожесть**:
  - Team Fortress 2
  - Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Сайт игры**: www.stargateresistance.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

В каком-то смысле авторам **Stargate Resistance** очень хочется посочувствовать. На официальном сайте компании **FireSky** рассказывается трогательная и очень искренняя история о том, как три фаната «Звездных врат» собрались вместе, чтобы создать игру своей мечты — MMORPG по мотивам любимого франчайза.

Разработка **Stargate Worlds** началась еще в 2005-м и с тех пор развивалась по знакомому всем сценарию: сперва — бурный рост («к 2007 году в нашей студии трудилось более 100 человек… начались работы над рядом новых игр…» — пишут авторы), затем, конечно же, финансовый кризис, предательство инвесторов и застой. В таких условиях доделать и поставить на ноги онлайновую ролевую игру — задача практически невыполнимая. Разработчики, очевидно, это понимали, поэтому во второй половине 2009-го решили для начала сделать хотя бы мультиплеерный экшен — чтобы лицензия не пропадала даром.

О том, что игра относится к вселенной Stargate, вспоминаешь только тогда, когда в кадре оказываются огромные звездные врата.

Как получается, что представитель высшей расы, обученный магии, в два счета склеивается от очереди из примитивного земного автомата, — разработчики не поясняют.

Судя по тому, что получилось в итоге, вся эта история похожа на жест отчаяния. Итак, Stargate Resistance — это командный экшен от третьего лица. Сюжетная завязка вроде бы предполагает знакомство с первоисточником, но глубоко вникать не обязательно — достаточно уяснить, что в этой игре гордые земляне с автоматами сражаются с колдунами-захватчиками из открытого космоса. Каждая победа одной из фракций учитывается и влияет на баланс сил во всей галактике, а доминирующая сторона получает различные бонусы. Кроме того — джентльменский набор онлайнового экшена: прокачка, звания, новое оружие и костюмы… все как будто на месте.

Беда в том, что здесь всего очень мало. На момент сдачи этого номера «Игромании» в Stargate Resistance было три режима игры, три карты и три класса на службе каждой из сторон. За полчаса вялых перестрелок игру можно изучить вдоль и поперек. Разумеется, разработчики обещают регулярно выпускать новый контент, но когда это случится — пока неизвестно, а отдать $20 за полусырой продукт предлагают уже сейчас.

На этом проблемы не заканчиваются. Дизайн уровней как будто скопирован из серии **Jedi Knight**, графику и физику, похоже, взяли оттуда же. Каждый из трех классов, по сути, является искусственным гибридом специализаций, позаимствованных из более успешных онлайновых шутеров: тут и медик-инженер, и снайпер-минер, и штурмовик-гренадер. С пришельцами все несколько интереснее: в отличие от землян, их бойцы гораздо комфортнее чувствуют себя в ближнем бою. Из классов — ассасин Ash'Rak (бледный аналог шпиона из Team Fortress 2), лекарь, который умеет высасывать врагам мозги, а также Jaffa, единственный «огнестрельный» класс: умеет бросать во врагов гранаты и плеваться сгустками плазмы.

Развернуться в полный рост захватчикам мешают проблемы с балансом. Заметить спрятавшегося убийцу не сможет разве что слепой — выдают синие блики. Плазма Jaffa не только наносит смешной урон, но и летит с издевательски низкой скоростью, увернуться от нее для землянина не представляет особого труда. Да и вообще любой маломальски умеющий стрелять человек с легкостью накормит свинцом пришельца еще до того, как последний успеет приблизиться на достаточное для атаки расстояние. Как вы думаете, на чьей стороне сейчас баланс сил в галактике?

■■■

Плюс к этому — регулярно падающие серверы, баги и чудовищный дефицит игроков. Больше добавить нечего: **Cheyenne Mountain Entertainment**, похоже, не учли, что сделать хороший онлайновый экшен немногим проще, чем MMORPG. Нужно больше контента, более тщательная работа с балансом, конкурентоспособный движок, наконец, — ничего такого в Stargate Resistance, к сожалению, нет. Если в будущем разработчики все-таки собираются сделать классную игру по «Звездным вратам», то им, возможно, стоит начать с чего-то попроще. Например, с инди-аркады. ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Недоношенный сетевой шутер по мотивам «Звездных врат».

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

FLOTILLA

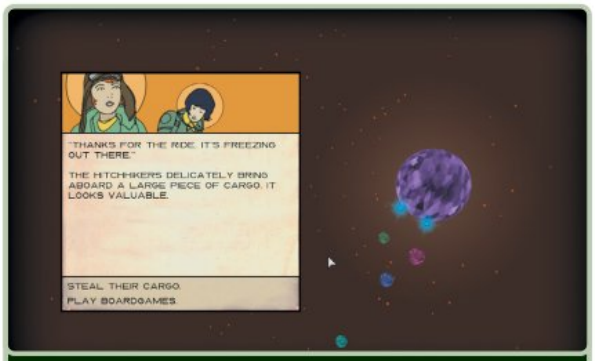
- Издатель/разработчик: Blendo Games
- Похожесть: Homeworld; Achtung: Spitfire!; Звездные волки
- Мультиплеер: hot-seat
- Сайт игры: www.blendogames.com/flotilla/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 128 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Щупленькая, весом всего в пятьдесят мегабайт инди-стратегия **Flotilla** поразительно напоминает вышедший в прошлом веке **Homeworld**. На часах снова 1999-й, а вам снова не так уж много лет. На экране оранжевый космос, в котором, словно на тоненьких лесках, висят звездные корабли. Эсминцы и истребители похожи на что угодно, но только не на величественные махины из фантастических фильмов.

Графический движок слишком слаб, чтобы нарисовать крейсер «Галактика» и «Звезду смерти», так что приходится любоваться консервными банками, ржавыми гайками и корпусами от старых мобильников. Это не страшно; все самое интересное в играх такого рода все равно происходит в голове, а не на экране. Ученые говорят, что создание машины времени вполне возможно, только уйдут на него сотни лет. Flotilla предлагает экскурсию в прошлое уже сегодня.

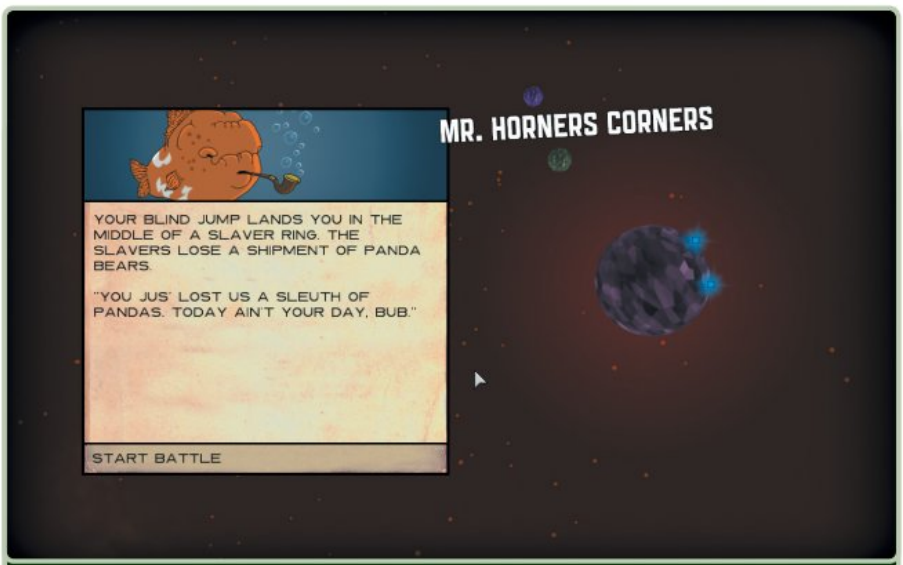


Путешественниц-космостопщиц можно ограбить

Если верить синопсису, Flotilla — едва ли не лучшая игра на свете. Звено космических кораблей рассеянно плывет по галактике, сражается с врагами, встревает в сомнительные истории, захватывает сокровища, оружие, технологии и с каждой новой победой приближает собственную смерть, потому что в конце вас все равно сотрут в пыль.

Сюжет развивается по законам текстовых квестов: нужно читать короткие смски от судьбы и время от времени щелкать на кнопки. Битвы происходят в тех же декорациях, что и Homerworld: красивые задники, трехмерная система координат, солидный тактический интерфейс. Сами маневры напоминают пошаговый авиасимулятор про Вторую мировую **Achtung: Spitfire!**. «Ахтунгу» больше двенадцати лет, так что даже не делайте вид, что играли в него. Если вкратце, это такой **Jagged Alliance** в небе. Flotilla, стало быть, Jagged Alliance в космосе.

На практике дела обстоят гораздо хуже. Нам противостоят космические аллигаторы, обезьяны, хомяки, белки и стрелки; это должно быть смешным. Интерфейс кораблей ужасен. Не до конца понятно, чем одни посудины отличаются от других. Не совсем ясно, зачем вообще модернизировать летающие портсигары. Игру ненадолго спасают пошаговые бои. Воевать в трех измерениях довольно весело: можно заманивать враждебных мартышек под перекрестный огонь, нырять под их беззащитные днища, садиться на хвост, при сноровке — таранить. Правда, если не усадить за компьютер друзей и не включить hot-seat, скучно станет где-то минут через двадцать.



Рыбы-курильщики непредсказуемы и безжалостны.

На самом деле проблемы Flotilla носят системный характер. Апеллировать к хитам прошлого — любимая тактика независимых разработчиков. Это не так рискованно, как открывать новые земли. На ностальгии легко заработать, проверенную игровую механику сложно испортить, старомодную графику дешево сымитировать. Почти все главные инди-проекты последних лет где-то в глубине души представляют собой неплохие клоны **Mario** и **Castlevania**. Flotilla в этом смысле — маленький сбой в системе. Вроде бы сделаны все положенные реверансы Homeworld, Achtung: Spitfire! и текстовым квестам, а игра все равно не работает. Скучно и пусто, как в космосе. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Средний по всем параметрам клон Homeworld — игры, которая вышла десять лет назад!

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 6.0
- ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 5.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 5.0

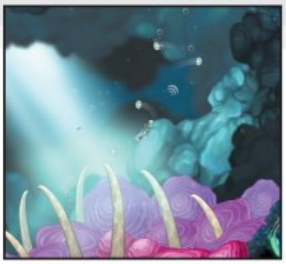
РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

АКВАРИЯ (AQUARIA)

- **Жанр:** стратегия
- **Издатель/разработчик:** Bit Blot
- **Издатель в России/локализатор:** 1С/Snowball
- **Полная рецензия:** «Игромания» №2/2008



«**Аквария**» — один из самых необычных и ярких инди-проектов 2007-го. Удивительная подводная сказка, повествующая о путешествиях девушки (назвать ее русалкой язык не поворачивается) Найя в подводной стране. В игре удачно соседствовали и дополняли друг друга неординарный сюжет, оригинальная боевая система, исследование огромного цельного мира и тончайшая философская подоплека. И все это в элегантной двухмерной обертке, полностью нарисованной всего одним талантливым дизайнером Дереком Ю.

ПЕРЕВОД: Несмотря на то, что текста и озвучки в игре сравнительно немного, мы сильно опасались за перевод — ведь именно в диалогах и монологах раскрываются тайны подводного мира и проливается свет на прошлое Найи. Любая, даже самая маленькая ошибка могла разрушить целостность игры. Но у **Snowball** все получилось. В переводе нет фактических ляпов, да еще и закадровые голоса (всего их пять) подобраны очень точно — они не просто идеально подходят под атмосферу игры, но еще и похожи на голоса из оригинала. — *Егор Москвитин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

GTA: SAN ANDREAS

- **Жанр:** Action
- **Издатель/разработчик:** Rockstar Games/Rockstar North
- **Издатель в России/локализатор:** 1С
- **Полная рецензия:** «Игромания» №7/2005

GTA: San Andreas, несмотря на престарелый возраст и выход **GTA 4**, почти не утратила своей популярности. Для игры до сих пор выходят модификации, а число поклонников с годами почти не уменьшается. Недостатки древнего движка компенсируются лихим сюжетом, отличной атмосферой, большим миром, включающим три города, и огромным количеством мини-игр. Ну где еще можно так же свободно разъезжать по улицам на танке, летать на джетпаке и охотиться на спецназ?

ПЕРЕВОД: Выпускать русскую версию SA через пять лет после выхода оригинала — странное решение. За это время вышло немало любительских текстовых переводов, а версия от «1С» к тому же не отличается каким-то особенным качеством. К опечаткам и мелким ошибкам в российских локализациях мы давно привыкли, но есть проблема и посерьезней. Многие персонажи игры (настоящие «ниггеры») общаются весьма специфически; переложить их речь на русский, чтобы она не выглядела нелепо, трудно. Локализаторы перемудрили с жаргоном — герои называют друг друга «пацанами», задают вопросы вроде «слышь, ты че очкуешь?» и обзывают своих корешей «лошарами», как в какой-нибудь «Нашей Раше». Цирк, да и только. — *Игорь Сердюков*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С-СофтКлаб

- BioShock 2
- Borderlands
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Killing Floor
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Аквария
- Европа 3: Великие династии
- Крутой Сэм HD: Первая кровь

EA Russia

- Command & Conquer 4: Эпилог
- Dragon Age: Начало — Пробуждение

Акелла

- Assassin's Creed 2
- Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising
- Zombie Driver
- Гольф: Лига профессионалов
- Метро 2033
- Экстрим на колесах

Бука

- Greed. Корпорация Диабло
- Twin Sector
- Виртуальный город

Новый диск

- Anno 1404: Венеция
- Jewel Quest 3: Проклятие предков
- Just Cause 2
- Point Blank
- Superstars V8 Racing
- Supreme Commander 2
- Алиса в Стране чудес
- Джонни Д.
- Фермер

Руссобит-М

- Heroes over Europe
- Голливуд
- Женские истории. Королева вечеринок
- Мистические истории. Серийный убийца
- Тайна Клеопатры

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С-СофтКлаб

- Divinity 2: Пламя мести (осень)
- Mount & Blade: Эпоха турниров (лето)

Astrum Online

- GodsWar Online (2010)

EA Russia

- The Sims 3: Карьера (июнь)

Руссобит-М

- Тропико 3: Абсолютная власть (май)

mobi.ru

СВЕЖАЯ ПРОШИВКА ДЛЯ ВАШЕГО ГОЛОВНОГО МОЗГА

ЭКСПЕРТНЫЙ САЙТ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с марта 2009 г.* по *март 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

*Самые популярные игры с **5 февраля 2010 г.** по **4 марта 2010 г.***

A	B	C	D
1	NEW	Mass Effect 2	17 %
2	▼1	Call of Duty: Modern Warfare 2	11 %
3	NEW	Assassin's Creed 2	9 %
4	▼2	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	8 %
5	▼1	Dragon Age: Origins	6 %
6		Batman: Arkham Asylum	5 %
7	▼2	Left 4 Dead 2	4 %
8	▼1	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	3 %
9	▼1	Colin McRae DiRT 2	2 %
10		Resident Evil 5	2 %
11	▼8	Borderlands	2 %
12	▼1	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
13	▲3	FIFA 10	1 %
14	▼1	Disciples 3: Ренессанс	1 %
15		Need for Speed: Shift	1 %
16	▲1	Call of Juarez: Bound in Blood	1 %
17	▼1	The Saboteur	1 %
18	NEW	Aion: The Tower of Eternity	1 %
19	▼5	Risen	1 %
20	▲6	ArmA 2	1 %
21	▲1	Prototype	1 %
22	▲6	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1 %
23	▲2	The Sims 3	1 %
24	NEW	Braid	1 %
25	▲5	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1 %
26	▼2	Plants vs. Zombies	1 %
27	NEW	Dark Void	1 %
28	NEW	Overlord 2	1 %
29	▼2	Дальнобойщики 3: Покорение Америки	1 %
30	▼1	Divinity 2: Ego Draconis	1 %

*По состоянию на **4 марта** в голосовании приняло участие **82 776** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Mass Effect 2 17%

Dragon Age: Origins 6%

Call of Duty: Modern Warfare 2 11%

Assassin's Creed 2 9%

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 8%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

«Трансформеры 2» от компьютерных игр: большой, громкий, вызывающе глупый, грандиозный шутер, от которого совершенно невозможно оторваться.

Голливуд * Infinity Ward * Activision * 1C

The Secret of Monkey Island: SE

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

Лучший пиратский квест родом из 1990-х пережил второе рождение. Всем, кто уверен, что «Пираты Карибского моря» — это смешно, нужно увидеть в обязательном порядке.

Квест * Lucas Arts

Машинариум

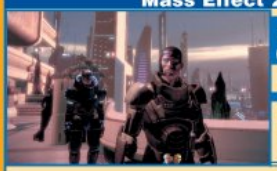
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Квест * Amanita Design * 1C

Mass Effect 2



Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Самая масштабная, зрелищная и профессионально поставленная научно-фантастическая ролевая игра в Солнечной системе.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts * 1C

Resident Evil 5

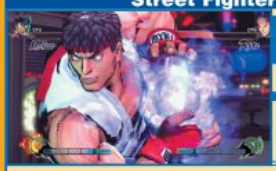
Рейтинг «Манц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Пятая часть долгоиграющей зомби-серии не слишком далеко ушла от четвертой, но зато в нее впервые можно играть на PC, не чувствуя себя человеком второго сорта.

Экшен * Capcom * 1C

Street Fighter 4



Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой папочка всех файтингов вернулся, сохранив привычный темп, убийственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Файтинг * Capcom * 1C

Batman: Arkham Asylum

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописывать даже тем, кто ненавидит комиксы. Лучше воссоздавать атмосферу утонченного безумия получалось только в экранизациях Тима Бертона.

Симулятор Бэтмена * Rocksteady Studios * Eidos Interactive * Новый диск

Dragon Age: Origins

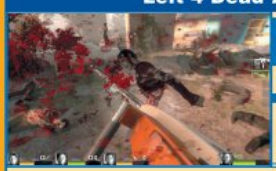
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Не изменив проверенной временем механике, BioWare создали в знакомых декорациях самую взрослую и суровую ролевую игру на сегодняшний день. Самое страшное здесь — не кровь и зверства, а жестокость окружающих.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts

Left 4 Dead 2



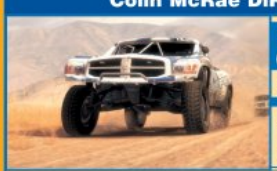
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2010

Лучший кооперативный шутер на сегодняшний день. С зомби и бензопилой типа «Дружба».

Кооперативный шутер * Valve Software * Electronic Arts * Акелла

Colin McRae DiRT 2



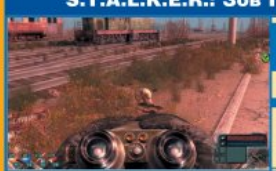
Рейтинг «Манц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Невероятно красивый раллийный симулятор. Чуть более аркадный, чем хотелось бы.

Автосимулятор * Codemasters Racing Studio * Codemasters

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с внятными квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Экшен * GSC Game World * GSC World Publishing

VVVVVV

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Ретроплатформер, который займет вас всего на несколько часов, но даже за это ничтожное время успеет вывернуть вашу душу наизнанку и влюбить в себя до гроба.

Ретроплатформер * distractionware

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Почему не делают FPS про снайперов? Вспоминается только Sniper Elite 2006 года... — *Юрий Брюсов*

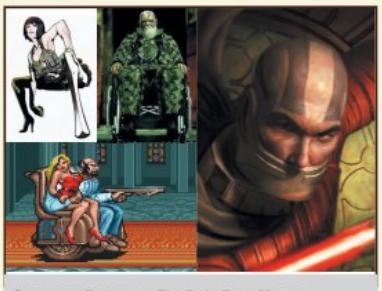
В 2004 году для Xbox-варианта Silent Scope был выпущен специальный лайтган с оптическим прицелом и обратной отдачей. Но все равно — жалкое подобие аркадной версии...

Хотя в любом тактическом шутере можно вооружиться снайперской винтовкой (а в ранних сериях **Ghost Recon** и **Delta Force** — даже облачиться в маскировочный халат типа «леший»), на PC действительно существует совсем немного игр, героями которых являются только снайпер или снайпер с наводчиком. Помимо **Sniper Elite** от нашей любимой **Rebellion**, есть творчество **Jarhead Games**: четыре части **Marine Sharpshooter** и **World War 2: Sniper — Call to Victory** (про снайпера-парашютиста в 1944 году). В **Marine Sharpshooter 4** используются рапид (для имитации задержки дыхания при стрельбе) и камера, отслеживающая полет пули до цели...

Но на самом деле клавиатура и мышка — не самые удачные инструменты для симуляции стрельбы из снайперской винтовки (хотя бы потому, что нет отдачи). В 1999 году компания **Konami** разработала игровой автомат **Silent Scope**, где вместо обычного светового пистолета использовался водруженный на гигантский джойстик макет снайперской винтовки HK MSG-90. Помимо обычного игрового монитора в **Silent Scope** присутствовал маленький LCD-экранчик на винтовке, имитирующий вид через снайперский прицел. Таким образом, надо было то смотреть мимо прицела, оценивая происходящее (или даже стрелять навскидку), то, наоборот, прилипать к экранчику и тщательно выцеливать врага...

Оружие прикреплено к автомату, и игроку приходится горбиться, как при стрельбе из настоящей винтовки на треноге. Первый Silent Scope был портирован на Dreamcast, **Silent Scope 2: Dark Silhouette** — на PlayStation, **Silent Scope 3** и **Silent Scope Complete** вообще вышли сразу на PlayStation 2 и Xbox. В домашних условиях игра превращается в обычный занудный рельсовый шутер.

Расскажите о боссах-инвалидах. В MGS и Final Fight были боссы в инвалидных колясках, в Guilty Gear — пара боссов с увечьями... — *Василий Зарубин*



Саммерс, Белджер, The End, Дарт Малак.

Для начала — главарь Белджер из первой части **Final Fight** (инвалидную коляску которого в английской версии замаскировали под офисное кресло), престарелый снайпер The End из **Metal Gear Solid 3** (который, кстати, не парализован, а просто страдает нарколепсией), Джаспер Ганс с первого уровня **House of the Dead: Overkill** (в инвалидном кресле и разговаривает через синтезатор голоса) и одноногая шведская киллерша Холли Саммерс из **No More Heroes** (в протезе — гранатомет). В первом **Silent Hill** в инвалидном кресле сидит одержимая демонами полицейская офицерша Сибил Беннет (предпоследний босс), а в **Silent Hill 4** самоходные инвалидные коляски вообще являются одним из основных противников. Вселенная «Звездных войн» подарила нам не только генерала Гривуса и Дарта Вейдера (инвалидов в кибернетических телах), но и Дарта Малака из **Star Wars: Knights of The Old Republic** (единственного в истории видеоигр босса с искусственной челюстью). Хватает и инвалидов по зрению — одноглазый Big Boss из **Metal Gear Solid**, Ругал Бернштейн, потерявший руку и глаз в **The King of Fighters '95**, слепые берсеркеры из **Gears of War** и безглазая Королева Чужих из игр про Чужих и Хищников.

Среди героев увечья распространены не меньше, чем среди злодеев: Харман Смит из **Killer7** проводит всю игру в инвалидном кресле, а у Джакса из **Mortal Kombat 3**, Хяккимару из **Blood Will Tell** и Натана Спенсера из **Bionic Commando** на троих найдется всего одна здоровая рука.

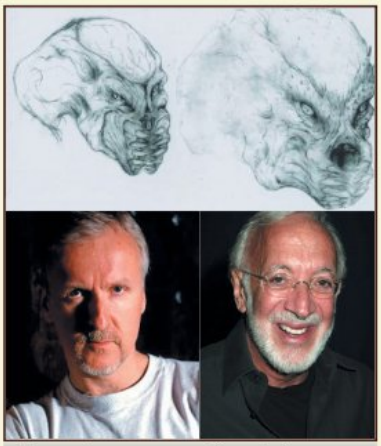
Куда подевался Хиронобу Сакагути? Что-то после выхода Lost Odyssey о нем ничего не слышно. — *+7 (918) *-34-17***

После **Lost Odyssey** создатель **Final Fantasy** работал над **Cry On** (экшеном с ролевыми элементами) для Xbox 360, но проект отменили в декабре 2008-го. В настоящий момент Хиронобу Сакагути разругался с **Microsoft** и занимается новой RPG **The Last Story** (***www.nintendo.co.jp/wii/slsj***) для Wii. Его компании **Mistwalker** помогают разработчики из **Nintendo**. Судя по записям Сакагучи в его официальной колонке на сайте ***www.mistwalkercorp.com***, игра на 90% закончена — в январе доделывали последнее подземелье. Также Mistwalker

В свободное от разработки The Last Story время Сакагути успевает поздравить читателей с Новым годом.

разрабатывает не объявленную пока игру для iPhone. Многозначительное название The Last Story наводит на мысль, что Сакагучи не прочь поконкурировать со своей старой серией — хотя продюсеры **Final Fantasy XIII** считают, что «Сакагути-сан, скорее всего, просто выбрал самый простой и ясный, понятный всем японским игрокам тайтл».

Все знают, кто придумал Чужого (Ганс Рудольф Гигер). А вот кто придумал Хищника? — *+7 (922) *-34-74***



«И жвал, Стэн, жвал ему побольше!» (реконструкция)

Хищника изобрел покойный мастер по спецэффектам Стэн Уинстон — при минимальной творческой поддержке Джеймса Кэмерона, посоветовавшего другу «нарисовать чего-нибудь со жвалами». В оригинальном сценарии Джима и Джона Томаса Хищник назывался Охотником и имел собачью голову, а играть его должен был Жан-Клод Ван Дамм в резиновом костюме, но Ван Дамм наскандалил на съемочной площадке, костюм оказался слишком громоздким для съемок в мексиканских джунглях — финальный вариант костюма разработала компания Уинстона, а сыграл Хищника двухметровый профессиональный мим Кевин Питер Холл (в целом специализировавшийся на ролях снежного человека), умерший незадолго до выхода «Хищника-2». Во втором фильме Хищников второго плана изображали баскетболисты «Лос-Анджелес лейкерс».

Вот уже девять лет ничего не слышно о Shenmue — как будто этого проекта и не существовало. Почему так и не была сделана Shenmue 3? — *+7 (918) *-34-17***

С 2001 года продолжение **Shenmue** успели объявить и отменить как минимум два раза. В 2003-м была объявлена **Shenmue 3**, представляющая собой компиляцию первой и второй серии плюс всех тех частей, что не успели выйти на Dreamcast и Xbox (изначально планировалось выпустить

Чтобы окупить расходы на первую Shenmue, каждому пользователю Dreamcast пришлось бы купить игру дважды.

16 серий игры, **Shenmue 2** сделали на материале третьей и четвертой). Крест на проекте поставили бюджетные соображения (на первую игру было потрачено $70 млн), трансформация **Sega** из крупного производителя консолей в скромного разработчика и издателя игр для других систем и уход из **Sega AM2** создателя серии Ю Судзуки (который до сих пор работает маскотом и неофициальным консультантом компании).

В 2005-м была начата (и безвременно отменена) разработка MMORPG **Shenmue Online** для PC. На сегодня от третьей части остался только загадочный скриншот неведомой героини из **Shenmue 2**, слухи, подписанная 20 тыс. игроков петиция и интервью с Судзуки, в которых он многократно выражал свой «неугасающий интерес к проекту». В этом январе в интервью журналу Famitsu 360 представители Sega опять обсуждали возможность Shenmue 3 — говорят, что с удовольствием сделали бы игру, но предыдущие две части очень уж вяло продавались. Все может измениться, если третью часть лучшего в мире симулятора скучающего японского юноши профинансирует какой-нибудь производитель консолей (хотя бы Nintendo).

Говорят, в комплект коллекционной версии игры Uncharted 2 входит какой-то кинжал. А какие еще интересные вещи разработчики подкладывали в коробки с играми? — *Денис Мустаев*

В издание **Uncharted 2: Among Thieves — Fortune Hunter Limited Edition** входит почти настоящий ритуальный кинжал с подставочкой. В прочих коллекционных, специальных и ограниченных изданиях

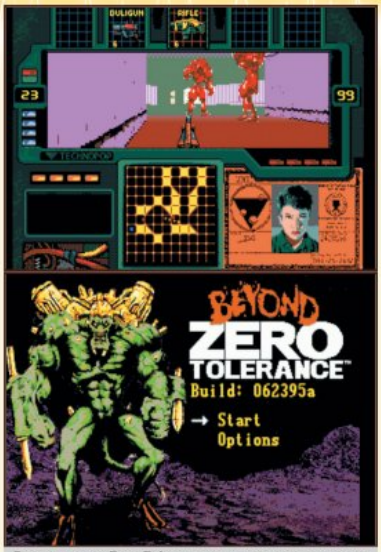
Ну а что, тибетский кинжал — полезная в хозяйстве вещь (вдруг Шамбалу понадобится срочно открыть).

встречаются фигурка Альтаира ибн Ла-Ахада (Assassin's Creed Limited Edition), пластиковый бэтаранг на подставке (Batman: Arkham Asylum Collector's Edition), фигурка водолаза (BioShock Limited Edition), фигурка сержанта Мэтта Бэйкера с 13 аксессуарами (Brothers in Arms: Hell's Highway Limited Edition), прибор ночного видения (Call of Duty: Modern Warfare 2 Prestige Edition), стальная фляжка (Call of Duty: World at War Limited Collector's Edition), образец официальной валюты Тамриэля (The Elder Scrolls 4: Oblivion Collector's Edition), декоративный Vault Boy и действующая модель PIP-Boy 3000 (Fallout 3 Survival Edition), пропуск за кулисы концертного тура Kiss 1998-1999 гг. (Kiss: Psycho Circus: The Nightmare Child Collector's Edition), серебряная ручка Marc Ecko (Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure Limited Edition), гигабайтная флэшка в виде пули (Saints Row 2 Collector's Edition), компас (Anno 1404 Collector's Edition), рулбуки, экран геймастера и игральные кубики для настольного Diablo 2 (Diablo 2 Collector's Edition), кусочек Берлинской стены (World in Conflict Collector's Edition) и шлем Мастер Чифа (Halo 3: Legendary Edition). Это не считая обычных стикеров, солдатских медальонов, брелков, саундтреков, календариков, карт, артбуков, постеров, комиксов, автографов, мышиных ковриков, документалок и мужских футболок размера XL.

Расскажите об игре Zero Tolerance для SEGA Mega Drive. Кто ее авторы и чем они сейчас занимаются?

Первый консольный FPS **Zero Tolerance** (1994) и его незаконченный сиквел **Beyond Zero Tolerance** были разработаны калифорнийской компанией **Technopop** — первым американским независимым разработчиком игр для Mega Drive (которая в Америке, конечно же, называлась Genesis). Помимо игр, Technopop изобрели первичный программный инструментарий, которым потом пользовались все разработчики игр для этой консоли. Фирма была распущена в 2000 году — все права перешли к Рэнделу Рейсу, основателю Technopop и единственному оставшемуся акционеру компании.

Сейчас Рейс поддерживает сайт ***www.technopop.net***, на котором можно со-



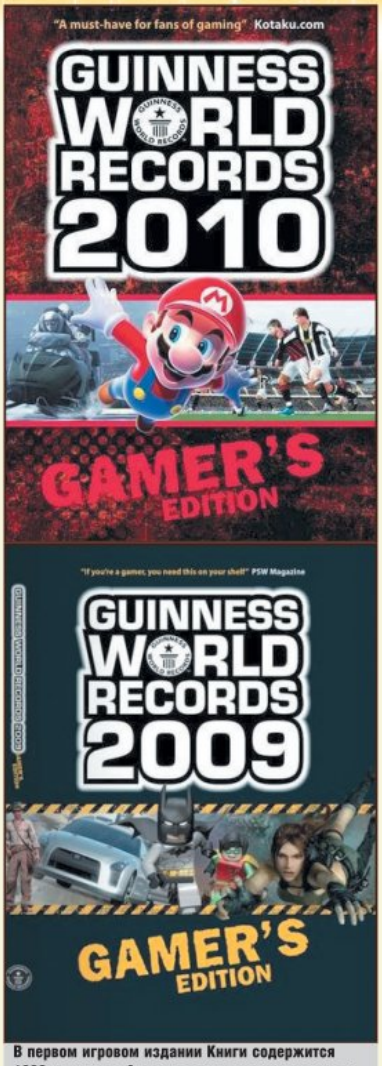
Вторая часть Zero Tolerance отличается от первой фиолетовым цветом стен и красным — монстров. А еще она не закончена.

вершенно свободно скачать ROM первой ZT и бета-версию несостоявшегося сиквела (запускать лучше всего на эмуляторе Fusion 3.63). В своем резюме на сайте ***www.randelreiss.com*** Рейс рассказывает, что штат Technopop за пять лет достиг 40 человек, а ежегодный доход — $2 млн, что игрой **The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin** для Genesis и SEGA CD компания сумела спасти для **SEGA** лицензию издательства Marvel. Игру, мол, купили две трети владельцев Genesis, и после этого Marvel разрешило SEGA и дальше делать игры по своим комиксам...

Есть ли в Книге рекордов Гиннесса рекорды, установленные игроками или разработчиками игр? — *Андрей Батраков*

Игровых рекордов в Книгу присылают столько, что последние два года Guinness World Records публикует специальное приложение Gamer's Edition (третий выпуск запланирован на весну 2010-го). На сайте ***gamers.guinnessworldrecords.com*** можно полюбоваться на содержимое: самая продаваемая игра для PS2 — **GTA: Vice City** (15 млн копий), самое большое количество актеров в одной игре — **GTA: San Andreas** (339 человек), самая продаваемая консоль — первая PlayStation (100 млн экземпляров), самый продаваемый FPS всех времен — **Half-Life** (8 млн копий игры, 16 млн — с учетом сиквелов и спин-оффов), самый коммерчески успешный мод — **Counter-Strike** (9 млн копий), лучший игрок в **Civilization 3** — некто Moonsinger (88 553 очков), самая популярная MMORPG — **World of Warcraft** (10 млн подписчиков)...

Некоторые рекорды, как нетрудно заметить, уже устарели. Самая продаваемая консоль — PS2 (138 млн экземпляров), самый продаваемый FPS — **Call of Duty: Modern Warfare 2** (13 млн копий), а абонентская база WoW уже достигла 11,5 млн человек.



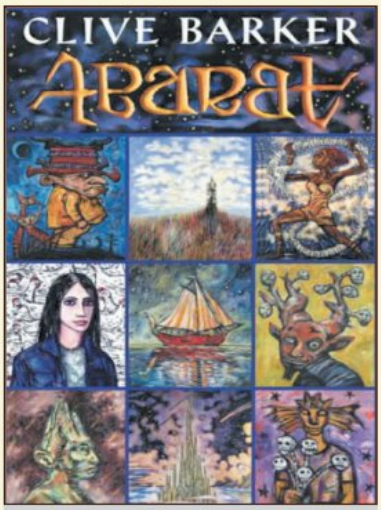
В первом игровом издании Книги содержится 1236 рекордов. А всего за год им присылают порядка 65 тыс. заявок.

На самом деле попасть в Книгу не так уж и сложно — было бы желание. Главное — соблюсти все бюрократические требования: сделайте заявку на сайте, подпишите соглашение и отправьте отсканированный документ Книге рекордов, соберите пятерых друзей (обязательная аудитория) и позовите двух свидетелей (старше 18 лет, с хорошими характеристиками), один из которых должен быть «экспертом по видеоиграм» (подойдут менеджер местного игрового магазина, игровой журналист, программист, дизайнер или издатель... лучше всего провести попытку прямо на территории игрового магазина).

Установив рекорд, нужно отправить доказательства: запись всей попытки на DVD (как можно более качественную), подписанные показания свидетелей, фотографии места, где произошло великое событие, а также скриншоты (не для доказательства, а для иллюстраций в книге и на сайте). В спорных случаях требуется присутствие официального судьи Guinness World Records. Через 3-4 месяца вам пришлют официальный сертификат: бессмертие и мировая слава гарантированы.

Не принимаются совсем уж глупые достижения: первое прохождение той или иной игры (потому что разработчики все равно прошли ее раньше); рекорды для игр со взрослым возрастным рейтингом, установленные несовершеннолетними; рекорды, установленные на модифицированных консолях или эмуляторах. Кстати, если не хочется терпеть общий затяжной процесс, можно задействовать платный «быстрый сервис», в котором, потратив 300 евро, рекорд можно установить за 3 дня.

Интересно, что сейчас поделывает Клайв Баркер? Не собирается ли он возвращаться в игровую индустрию с проектами, подобными Clive Barker's Undying и Clive Barker's Jericho? — *+7 (962) * 16 11***



В «Абарате» (милейшей фэнтези-истории про девочку из Миннесоты, попавшую в Мир часов) очень не хватает Пинхеда...

За деятельностью Баркера можно следить в сети Twitter (***twitter.com/@realclivebarker***) и на официальном сайте ***www.clivebarker.info***. К сожалению, игры его сейчас не интересуют: титан хоррора занимается фотовыставками (Imagining Man, $150 за снимок), дизайном хеллоуинских масок и костюмов, ждет выхода сборника рассказов Black is the Devil's Rainbow: Tales of a Journeyman и сборника очерков The Painter, The Creature and The Father of Lies, пишет цикл детских книжек «Абарат» с собственными иллюстрациями («Первая книга часов» у нас переведена, том Days of Magic, Nights of War вышел на английском в 2004-м, Absolute Midnight готовится к публикации, тома The Dynasty of Dreamers и The Eternal еще не написаны), сочиняет новый роман ужасов с Пинхедом в главной роли и спрашивает у читателей в Twitter, как его лучше одеть.

Существуют ли симуляторы вирусов или игры про бактерий и прочих микробов в организме? — *+7 (927) * 31 38***

Аниме и микрохирургия в Trauma Center — убийственное (во многих случаях) сочетание.

Симуляторов вирусов я могу вспомнить только три — **Virus** (1987), **Virus: The Game** (1997) и **Virus 2000** (1998). Да и то компьютерных...

Зато из жизни микроорганизмов имеются свежая **Osmos** (про одноклеточных) на PC и классические шутеры **Abadox: The Deadly Inner War** (1989) и **Life Force** (1988), действие которых происходит внутри кишечного тракта гигантского инопланетного существа (кульминация в обеих играх — успеть выскочить из ректума, пока пришелец не взорвался). **Parasite Eve** (1998) — survival horror про зловредную митохондрию, главный герой **Prototype** фактически является агрессивно настроенным вирусом, также можно вспомнить отечественную игру «**Мор**» (2005), целиком посвященную эпидемии.

На Nintendo DS и Wii существует серия медицинских симуляторов **Trauma Center** (**Under the Knife** и **Under the Knife 2** на хендхелде, **New Blood** и **Second Opinion** — на домашней консоли), в которых мы работаем стилом (ну или Wii-пультом) как скальпелем или лазером и сражаемся со всевозможными вирусами и микроскопическими паразитами. Режем, зашиваем, удаляем опухоли... все игры при этом имеют безобидный возрастной рейтинг «От 13 и старше».

Популярность доктора Хауса привела к появлению игры **Elizabeth Find M.D.: Diagnosis Mystery** (где вместо хирургии мы занимаемся диагностикой и выслеживанием вирусов при помощи градусника, чашки Петри, молоточка, шприца, фонарика и стетоскопа), веселеньких **Dr. Awesome: Microsurgeon M.D.** и **Amateur Surgeon** на iPhone, серьезной **Hospital Tycoon** на PC (хотя еще в 1997-м вышла **Theme Hospital**). Игры **ER**, **Combat Medic: Special Ops** и **911 Paramedic** больше посвящены огнестрельным ранениям и уличным, транспортным, производственным, бытовым и спортивным травмам, нежели экзотическим вирусам, зато в сериях **Life & Death** и **Virtual Surgeon** можно тесно пообщаться со всевозможными заболеваниями. Вдобавок ко всему этому существует целый жанр образовательных игр, посвященный исключительно заболеваниям животных: серия **Paws & Claws**, серия **Pet Vet 3D**, **Zoo Vet** и **Vet Emergency**.

Сейчас все говорят о каком-то Project Natal для Xbox 360. Также вы пишете, что эта система даст мне новые ощущения от игр... Объясните самыми простыми словами, что такое этот Project Natal и когда эта штуковина появится на прилавках магазинов? — *+7 (917) * 00 71***

Замысел **Microsoft** очень прост: превратить игрока в гигантский ходячий контроллер. В **Project Natal** геймпад или какой-либо другой орган управления не используются — только подключаемая к Xbox 360 камера, перед которой надо усиленно размахивать руками (а лучше делать это в компании трех-четырех друзей). Интересно, что эту же технологию показывали Nintendo еще в 2007 году, но президент компании Сатору Ивата решил, что камера получится слишком дорогая, а движения не будут точно улавливаться — Wii и пультом прекрасно обойдется.

Революционный контроллер Project Natal для Xbox 360 (скоро выйдет), революционный контроллер Arc (скоро выйдет) для PS3, революционный Wii-пульт с нунчаком (вышел в 2006-м)...

С ценой действительно возникают вопросы. Чтобы получилось дешевле, разработчикам пришлось убрать из Natal встроенный чип для распознавания жестов и положения частей тела игрока — теперь устройство будет использовать ресурсы самого Xbox 360 (на это нужно где-то 10-15% мощности консоли), так что старые, максимально загружающие консоль игры запустить с Natal не получится. Зато будут возможны регулярные программные апгрейды...

Ну и насчет появления на прилавках: 6 января на открытии Consumer Electronics Show в Вегасе глава отдела развлечений и устройств Microsoft заявил, что Natal поступит в продажу по всему миру к праздничному сезону 2010-го.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

В погоне за андроидами

Apple подала в суд на производителя смартфонов **HTC** за нарушение авторских прав. «Яблочный» разработчик уверен, что HTC нарушила сразу 20 патентов и теперь использует наработки Apple в своих устройствах на основе **Google Android**. Нарушенные патенты зарегистрированы Apple в период с 1995 по 2010 год. Некоторые из них описывают поведение операционной системы, некоторые относятся к работе с интерфейсом (например, разблокирование жестом), некоторые формализуют питание камеры и так далее.

«Можно сидеть и просто смотреть, как другие компании воруют наши патенты, а можно защищаться. Мы решили защищаться. Мы не против здоровой конкуренции, но пусть конкуренты придумывают свои собственные технологии, а не воруют наши», — прокомментировал ситуацию глава Apple Стив Джобс.

В семисотстраничном труде особенно отмечается, что определенная часть запатентованных наработок использована в ОС Android. Весьма вероятно, что конечная цель Apple — нейтрализовать опасного конкурента в лице **Google**, а смартфоны HTC в этом случае лишь предлог.

Google пока не спешит ввязываться в конфликт: «Мы не участвуем в разбирательстве, однако поддерживаем свою операционную систему и партнеров, которые помогали в ее разработке». Сама HTC объявила, что со всем уважением относится к международному патентному праву и регистрирует свои инновационные изобретения на протяжении уже 13 лет.

Для Apple, напомним, это уже не первое громкое разбирательство: в октябре-декабре прошлого года она обменялась встречными исками с **Nokia** — компании обвиняли друг друга в нарушении авторских прав.

Бегущий человек

Генеральный менеджер **NVIDIA** по графическим чипам для ноутбуков Рене Хаас намекнул, что внешние видеокарты для мобильных компьютеров скоро вернутся на рынок — разработчики видят огромный потенциал таких устройств, но пока не готовы объявить о них официально. Сейчас компания определяется с форм-фактором (адаптер или док-станция).

У нас уже есть основания полагать, что это не пустые слова: на тайваньской выставке **Taipei Game Show 2010** был показан ноутбук **Gigabyte M1405** с док-станцией, в которую встроена видеокарта **NVIDIA GeForce GT 220** с 1 Гб собственной памяти. Выбор видеокарты легко оспорить — столь слабую модель логичнее было бы встроить в корпус, но это ведь только пробный шар!

Напомним, несколько лет назад производители ноутбуков уже пытались продвинуть подобный концепт. Еще летом 2008-го компания **Fujitsu Siemens** анонсировала ноутбук **Fujitsu Siemens AMILO Sa 3650** с разъемом ATI XGP и внешним адаптером AMILO GraphicBooster с видеокартой **ATI Mobility Radeon HD 3870**. К сожалению, решение выпустили малой серией и по довольно высокой цене — это поставило крест на перспективной разработке.

Странно, что конструкторы мобильных компьютеров до сих пор не смогли продвинуть столь важную и полезную концепцию, ведь дискретная видеокарта — это один из самых жадных до энергии компонентов. А так внешний адаптер с видеоплатой может оставаться дома, пока владелец бегает с ноутбуком по встречам или конференциям: мощь графической подсистемы при обработке документов совсем не нужна, а вот энергия аккумулятора на вес золота.

Да будет Pentium!

Бренд **Intel Pentium** упорно не уходит на заслуженный покой — в 2010 году поставки новых процессоров Pentium на основе современных микроархитектур составят 42-43% от общего числа процессоров **Intel**.

Напомним, первая модель под брендом Pentium была представлена в 1993 году. С тех пор компания успела внедрить серии **Celeron**, **Atom**, **Core**, а процессоры Pentium продолжают оставаться самыми популярными.

Для сравнения, доля современных **Nehalem** составляет всего 6% от общего числа, а самые дешевые процессоры Intel — нетбучные Atom — соблазнили всего 8% покупателей интеловских кристаллов.

За время существования бренда Pentium компания успела сменить шесть микроархитектур. То, что продается под маркой Pentium сейчас, не имеет ничего общего с моделями «заката» эпохи, когда некоторые модификации **Pentium 4** грелись, как сковородка, и не могли при этом соперничать с конкурентами **AMD**.

MIT без проводов

Где же вы, господин Никола Тесла, и ваши фантастические изобретения в области беспроводной энергии? В отсутствие великого изобретателя отдуваться приходится студентам из Массачусетского технологического института (MIT) — они придумали, как запитать сразу несколько домашних приборов без единственного провода. Плазменный дисплей на стене, развешенная по комнате акустика, домашний компьютер, сотовые телефоны наконец-то избавятся от назойливых проводов.

Студенты MIT предлагают использовать связанные (спаренные) магнитные резонаторы. Это один из самых перспективных методов беспроводной передачи энергии. Он предполагает, что в стену вшивается медная катушка, связанная с источником энергии, — это передатчик. Вся техника оснащается аналогичными катушками — приемниками. А затем система резонирует на одинаковой частоте — причем работает таким образом, что техника заряжается автоматически.

Заметим, сейчас на рынке уже есть несколько гаджетов с поддержкой беспроводной передачи энергии, но доступные коммерчески устройства, такие как коврики **PowerMat** и зарядники **Palm Touchstone**, позволяют насыщать портативную технику энергией на очень небольшом расстоянии.

Новости одной строкой

- Новые видеокарты **Fermi** компании **NVIDIA** наконец-то получили официальные названия. NVIDIA делает шаг сразу до **GeForce GTX 470** и **GTX 480**. Ядро следующего поколения будет называться **GF100**.
- Директор подразделения AMD Джина Лонгориа считает, что уже через два года мощные дискретные видеокарты появятся во многих массовых серверах — графические чипы будут помогать процессорам, так как многие приложения научатся использовать потоковые блоки наравне с типичными x86-совместимыми ядрами.
- Ученые компании **IBM** продемонстрировали очередное достижение в области графеновых транзисторов — полностью функциональный полевой транзистор с возможностью работы на частоте до 100 ГГц (более чем в два раза выше, чем у продвинутых экспериментальных кремниевых экземпляров).
- Неожиданно для всех тайваньский гигант **Acer** отменил планы на выпуск электронных книг. Глава компании Ванг Джен-Тан сообщил, что рынок еще недостаточно велик, а бизнес-модель не отлажена. Разработчик собирается подождать, чтобы не выпустить никому не нужный девайс.
- Компания **Infinitec** представила флэшку **Infinite USB Memory Device**, которая может заменить медиаплееры. Устройство вставляется в телевизор или музыкальный центр, подключается к выбранному компьютеру по Wi-Fi и в потоковом режиме передает видео и музыку.

Ветер, дождь и дата-центр HP

Матушка-природа часто оказывается куда эффективнее искусственных устройств — это легко доказывает новый вычислительный центр **HP Wynyard**, который появился в хмурой северо-восточной Англии. Там для охлаждения всех установленных в павильонах серверов используется холодный ветер с Северного моря, почти всегда дующий в одном направлении. Конструкция здания предусматривает широкие впускные шахты, а серверные стойки установлены таким образом, чтобы через них проходили ветряные потоки с улицы — необходимость использования продвинутых кулеров отпадает. Хитроумная находка проектировщиков позволит сэкономить порядка $4 млн на годовых счетах за электричество и поддерживать температуру воздуха на уровне 24°C.

HP утверждает, что новая постройка — это самый эффективный вычислительный центр из тех, что имеются в арсенале компании. При этом ветряные турбины — далеко не единственное «естественное» улучшение в здании: также оно успешно собирает дождевую воду для поддержания нужного уровня влажности в помещениях.

Таким образом, инженеры HP подтвердили, что для создания «зеленых» вычислительных центров совсем не обязательно устанавливать дорогие и сложные в производстве солнечные аккумуляторы и перерабатывать навоз в биотопливо.

Робот-учитель

Время роботов еще не пришло, однако корейские власти изо всех сил пытаются приблизить заветный день — чиновники утвердили учебный проект под названием «**R-Learning**», в рамках которого в классах дошкольной подготовки разместят роботов-педагогов. Правда, полноценно управлять классом и учебным процессом подобные машины не смогут — искусственный интеллект пока не дошел до такой стадии развития.

Зато роботы смогут читать рассказы, взаимодействовать с детьми на уровне жестов и простейшей мимики, отсылать сообщения, передавать видео из аудитории родителям и так далее. Если испытания окажутся успешными и дети не сойдут с ума от роботизированных преподавателей (взгляните, на фотографии робот выглядит страшновато), то организация **Korea Institute of Science & Technology** внедрит аналогичных роботов в начальные школы и детские сады. Пока корейские власти планируют потратить на программу R-Learning $45 млн и к 2012 году разместить роботов-учителей в 400 классах дошкольной подготовки.

Собрат кремния

Считается, что заменить кремний при производстве микроэлектроники сможет относительно новый материал графен — кристалл, состоящий из слоя углерода толщиной в один атом. До недавнего времени никому не удавалось создать большую пластину с графеновыми транзисторами. Но в начале этого года ученые с кафедры материаловедения Пенсильванского университета смогли напечатать пластину диаметром 100 мм с полевыми транзисторами на основе графена. Теперь задача группы — довести диаметр пластины до двухсот и более миллиметров: на современных заводах используют 200- и 300-миллиметровые кремниевые пластины, и, чтобы переход на графен произошел максимально плавно, нужно, чтобы техпроцессы совпадали.

Исследования в этой области очень важны, потому что вечно уменьшать текущий кремниевый техпроцесс невозможно — настанет день, когда полученные транзисторы будут попросту разваливаться из-за нестабильности связи. Кроме того, электроны в графене двигаются с более высокой скоростью, чем в кремнии, и графеновые процессоры теоретически могут работать на терагерцовой частоте.

Кстати, **Intel** уже отказывается от использования кремния. В 2007 году она столкнулась с тем, что из него больше невозможно создавать затворы транзисторов и перешла на High-k металлы: на их основе сделаны процессоры семейств **Nehalem** и устаревающие **Core 2 Duo**.

Шубка не по размеру

ASUS собирается «стать как **Apple**» уже не первый раз, однако на деле добиться «яблочной» популярности у тайваньцев пока не получилось. Замахнуться на лавры Apple — это одно. Добиться хоть какого-то признания или приблизиться к американской компании по узнаваемости бренда — совсем другое.

На этот раз производитель собирается выпускать устройства лучше, чем у Apple, используя процессоры ARM и открытые операционные системы (**Google Android**, модификации **Linux**).

Разумеется, о связке Windows + Intel компания тоже не забывает. На середину этого года у ASUS запланирован релиз некоего «очень важного устройства» — есть основания полагать, что речь идет о планшетном компьютере **ASUS Eee Pad**. Характеристики таблетки пока неизвестны, уже сейчас можно с уверенностью предположить, что переплюнуть индустриальный дизайн Apple разработчикам не удастся, — а ведь именно на желании покупателей обладать стильной штучкой и основывается львиная доля «яблочной» популярности...

Испанские прелести

Самые важные концепты и тенденции барселонской выставки Mobile World Congress 2010

Павел Шубский

В испанском городе Барселона прошла самая важная ежегодная выставка достижений мобильной техники — Mobile World Congress, на которой крупнейшие производители представили свои разработки в области сотовой связи и коммуникаций. Как это бывает на всякой выставке, на MWC засветились многочисленные концептуальные устройства, которые в силу ряда причин вряд ли попадут в продажу в ближайшем будущем — или вообще никогда не попадут. Однако многие прототипы и технологии — симка-процессор, например, или объемный звук в сотовых телефонах — наверняка заставят конструкторов и потребителей по-новому взглянуть на привычную технику. Вот над какими устройствами лучшие инженеры планеты бились прошедшие несколько лет.

5.1-звук в сотовых телефонах

В июле 2008 года звуковые эксперты **Dolby** и южнокорейская компания **LG** заключили партнерское соглашение, по которому в телефонах LG будет использоваться технология объемного звучания. На выставке партнеры продемонстрировали разработку **Dolby Mobile**, которая позволяет мощным сотовым телефонам воспроизводить 5.1-канальный звук. В феврале в модельном ряду LG было двадцать трубок с поддержкой Dolby Mobile; многие аппараты уже находились в продаже.

По заявлениям Dolby, технология Dolby Mobile привносит в компактные мобильные устройства все роскошества акустических систем кинотеатров, и телефоны с поддержкой Dolby Mobile в состоянии обеспечить полноценный многоканальный звук с глубокими басами и проработанными частотами даже в недорогих стереонаушниках. Все эти возможности пригодятся в многофункциональных смартфонах с большими сенсорными дисплеями — смотреть фильмы по дороге домой сейчас очень модно.

Аккумулятор на солнечных батареях, работающий даже в пасмурную погоду

Солнце светит уже не первый миллиард лет, однако аккумуляторы, собирающие солнечную энергию, начинают активно развиваться только сейчас. Мы много раз писали об устройствах вроде чехла **Solar Powered Charger Case** и рюкзака **Soular Power Pack**, но каждый раз с оговоркой: «В комплекте идет блок питания для подзарядки аккумулятора от обычной электросети — на случай, если решите зимой отправиться в Мурманск или Норильск». Компании **XPAL** и **Intivation** представили портативное зарядное устройство **Solar Egg**, которое благодаря технологии **SunBoost** может эффективно аккумулировать энергию даже в пасмурную погоду.

Новинка имеет округлые формы куриного яйца, только вместо желтка у нее прямоугольная пластина с солнечными аккумуляторами на 500 мАч. За четыре часа они заряжаются на 90%. Воспользоваться собранной энергией может практически любая портативная техника — сотовые телефоны, MP3-плееры, цифровые фотокамеры и так далее.

Для ноутбуков 500 мАч будет, конечно, маловато, но лиха беда начало. XPAL полна решимости: разработчик собирается официально представить портативный солнечный аккумулятор до начала лета. Цена, увы, пока неизвестна.

Телефон Samsung i8520 Beam с проектором

Появление пико-проекторов навело на мысль, что скоро рынок наводнят проектофоны (всем же хочется проецировать на стены фильмы и видеоролики). Однако за пределами специфичных азиатских рынков ни одного вменяемого мобильника с проектором, кроме гибридного **LG eXPo**, до недавнего времени так и не было.

На MWC **Samsung** представила первый проектофон **i8520 Beam** — по форме это вполне обычный мобильник, разве что немного толстый, полтора сантиметра. Впрочем, возможности устройства не впечатлили: проецируемое изображение было блеклым и размытым, но чего еще ждать от миниатюрного модуля?

Зато с другими техническими характеристиками у Beam все в порядке — телефон оснащен 3,7-дюймовым сенсорным Super AMOLED-дисплеем (новый сверхъяркий дисплей Samsung), пятимегапиксельной камерой, модулями HSDPA, aGPS, Wi-Fi. Все это работает под управлением Google Android с интерфейсной надстройкой **TouchWiz**. Телефон поддерживает запись HD-видео в разрешении 720p, батареи на 1800 мАч должно хватить на восьмичасовой звонок по сети 3G. Если общаться чуть поменьше, то телефон легко продержится пару дней, — а у ваших детей потом не вырастет третья рука.

Смартфон Aava на основе Intel Moorestown

Финская компания **Aava Mobile** показала смартфон на основе «первой открытой мобильной платформы» **Intel Moorestown** — прототип на основе x86-совместимого процессора может работать с любой открытой операционной системой, будь то **Linux**, **Moblin**, **MeeGo** или **Android**.

Устройство использует 3,8-дюймовый емкостный сенсорный дисплей с разрешением 864x480 точек и имеет джентльменский набор любого уважающего себя смартфона: модули GPS, Wi-Fi, Bluetooth, акселерометр, FM-радио, 3D-компас, два микрофона и стереодинамики, слот для карт памяти microSD, USB-разъем. Кроме того, аппарат записывает HD-видео и фотографирует на пятимегапиксельную камеру. Компания считает свой аппарат самым тонким смартфоном на архитектуре x86, его размеры — 12,5x6,4x1,17 см.

Что интересно, Aava не собирается производить устройство самостоятельно: выпуском аппарата будут заниматься другие компании по ее лицензии. Сроки выхода на рынок и цена не называются.

Смартфоны на Symbian за $140

Глава **Symbian Foundation** Ли Уильямс заявил, что до конца этого года на рынок выйдут смартфоны на базе мобильной операционной системы **Symbian**, которые должны стоить меньше $140. Устройства будут продаваться без контракта с сотовым оператором, то есть доплачивать не придется. Сейчас самые дешевые смартфоны с ОС Symbian стоят $165-180, производит их **Nokia**.

Цена снизится почти на четверть благодаря тому, что производители чипов — такие компании, как **Infineon** и **Qualcomm**, — сокращают издержки и собирают консолидированные заказы. Кроме того, снижать цену аппаратов стараются и сами производители — в последнее время конкуренция на рынке смартфонов обострилась.

Первый массовый недорогой смартфон, **Nokia C5**, должен появиться в магазинах уже к выходу этого номера по цене до 7000 рублей. Моноблок без сенсорного дисплея может похвастаться продвинутыми социальными функциями (отображение статусов контактов в **MySpace** и **Facebook**), 50 Мб встроенной памяти, 3,2-мегапиксельной камерой, FM-тюнером и GPS-приемником с бесплатным навигационным ПО Ovi Maps 3.0.

SIM-карта Sagem Orga с Wi-Fi-модулем

Компания **Sagem Orga** была известна лишь в узком кругу адептов беспроводной индустрии — до тех пор, пока не представила невероятную SIM-карту **SIMFi** со встроенным модулем Wi-Fi. Вы все поняли правильно — это самая обычная симка, точно такого же размера, точно такого же формата, как установленная в вашем сотовом телефоне. Только она еще и позволяет любому устройству выходить в интернет.

Разработчики уверяют, что SIMFi не высасывает аккумулятор мобильника — представитель Sagem Orga успешно пользовался аппаратом с SIMFi в течение целого дня, при этом симка постоянно рассылала сигнал Wi-Fi на расстояние от 5 до 50 метров. Говорят, если перепрограммировать встроенный контроллер на меньший радиус действия, батарея будет садиться еще медленнее.

С SIMFi надобность в 3G-модемах полностью отпадает: соединили телефон с ноутбуком по Wi-Fi — вот вам и мобильный интернет. К сожалению, представлять устройство на рынке компания не собирается. По крайней мере, в ближайшем будущем: каждый экземпляр-прототип SIMFi стоит $6800. Выбирая между неплохим подержанным автомобилем и симкой с Wi-Fi многие, пожалуй, предпочтут первое.

Сотовые телефоны Vodafone за $15

Если вы вдруг думаете, что простейшие сотовые телефоны вроде **Nokia 1202** за 999 рублей не пользуются популярностью, то вы очень сильно заблуждаетесь. Подобные устройства сметают с полок и дарят бабушкам, дедушкам, детям, используют на производствах и так далее. А ведь еще есть страны третьего мира!

Компания **Vodafone** решила снизить обозначенную тридцатидолларовую планку и представила самые дешевые в мире сотовые телефоны **Vodafone 150** и **Vodafone 250**. Первый будет стоить до $15 (от 450 руб.), второй — до $20 (от 600 руб.). Говорить о дизайне при такой цене не приходится — лишь бы корпус был сделан не из картона. Тем не менее трубки позволяют звонить, набирать текстовые сообщения и даже играть в две простейших предустановленных игры. Старшая модель, как бы смешно это ни звучало, оснащена цветным дисплеем и модулем FM-радио. И все это за $20! Единственный недостаток, притом престранный — производитель обещает всего пять часов работы без подзарядки. Видимо, ради звания самого дешевого телефона более мощным аккумулятором пришлось пожертвовать. Устройства будут продаваться в развивающихся странах Африки, а также в Индии и Турции. Именно туда стоит отправиться всем желающим получить телефон, который не жалко разбить об стену или утопить на вечеринке.

SIM-карта SK Telecom со встроенным процессором

SIMFi со своим Wi-Fi-модулем сейчас может встать и уверенным шагом выйти из зала: самый смелый концепт MWC 2010 — это SIM-карта SK Telecom со встроенным процессором, памятью и операционной системой.

Симка задействует процессор на основе архитектуры ARM, пользовательские данные и программы хранит на чипе емкостью 1 Гб, в качестве операционной системы использует вездесущий Google Android. Сфер применения подобных SIM-карт масса; с симкой-процессором сегодняшний сотовый телефон может превратиться в простенькую оболочку с контроллерами дисплея и клавиатуры. Владельцу останется только вложить симку с логическим чипом — и пользоваться своими данными со встроенного флэш-хранилища. Как вариант, симку можно будет вставить в нетбук, загрузиться с нее и получить привычный рабочий стол, набор предустановленных программ и доступ ко всей информации.

Впрочем, запускать сим-карту в серийное производство никто не собирается: после $6800 SIMFi мы даже представить боимся, сколько стоит производство одной симки с процессором. Зато SK Telecom наглядно показала, насколько далеко продвинулась наука в миниатюризации электроники.

Железные новинки

Иван Нечесов

«Феррари» на проводе

Технические характеристики Prestigio DataRacer III ● **Емкость:** 1,5 или 2 Тб ● **Формфактор:** 3,5 дюйма ● **Скорость вращения шпинделя:** 7200 об/мин ● **Интерфейсы:** USB 2.0, eSATA ● **Питание:** внешнее ● **Размеры:** 22,5x14,5x6 см ● **Вес:** 1,3 кг

Prestigio славится страстной любовью к автомобилям, и очередное доказательство тому — новый портативный винчестер компании. Дизайнеры долго работали над формой корпуса и цветовой гаммой, чтобы **Prestigio DataRacer III** напомнил вам творения **Ferrari** и **Alfa Romeo**.

Скоростные характеристики вполне соответствуют внешнему виду: накопитель подключается к компьютеру через порт eSATA и работает не медленнее обычных — внутренних — жестких дисков. Для пользователей ноутбуков и компьютеров без порта eSATA предусмотрен стандартный интерфейс USB 2.0.

Полуторатерабайтный диск вместит фотоархив, фильмотеку, внушительную коллекцию музыки, да еще и место останется. С охлаждением тоже проблем нет — корпус с двух сторон обдувается небольшими вентиляторами. ● ***6500 руб., www.prestigio.ru***

Игровой интеллект

Технические характеристики GeIL DDR3 Black Dragon Triple Channel ● **Объем:** 6 Гб (3x 2 Гб) ● **Тайминги:** 7-7-7-20 ● **Рабочая частота:** 1066 МГц ● **Номинальное напряжение:** 1,5 В

Трехканальный комплект оперативной памяти из игровой серии **GeIL** нацелен на работу с процессорами **Intel Core i7** и материнскими платами на чипсете **X58 Express**. При напряжении всего 1,5 В планки работают на частоте 1066 МГц с таймингами 7-7-7-20 — надо ли говорить о внушительных возможностях для разгона? Потенциально слабые планки отсеиваются еще на заводе при помощи технологии Die-hard Burn-in: во время фабричных прогонов каждый модуль памяти испытывается на тестовом стенде, способном поднимать температуру воздуха вокруг планок до 100°C и удерживать ее до 24 часов. Планки, прошедшие испытание, получают пожизненную гарантию.

Владельцы корпусов с прозрачными боковыми стенками оценят красные светодиоды и замысловатый рисунок на каждом модуле памяти. Восьмислойный текстолит теоретически способствует снижению уровня электрических наводок, повышая разгонный потенциал чипов. Смущает лишь отсутствие радиаторов — перед экстремальным разгоном придется подумать об охлаждении.

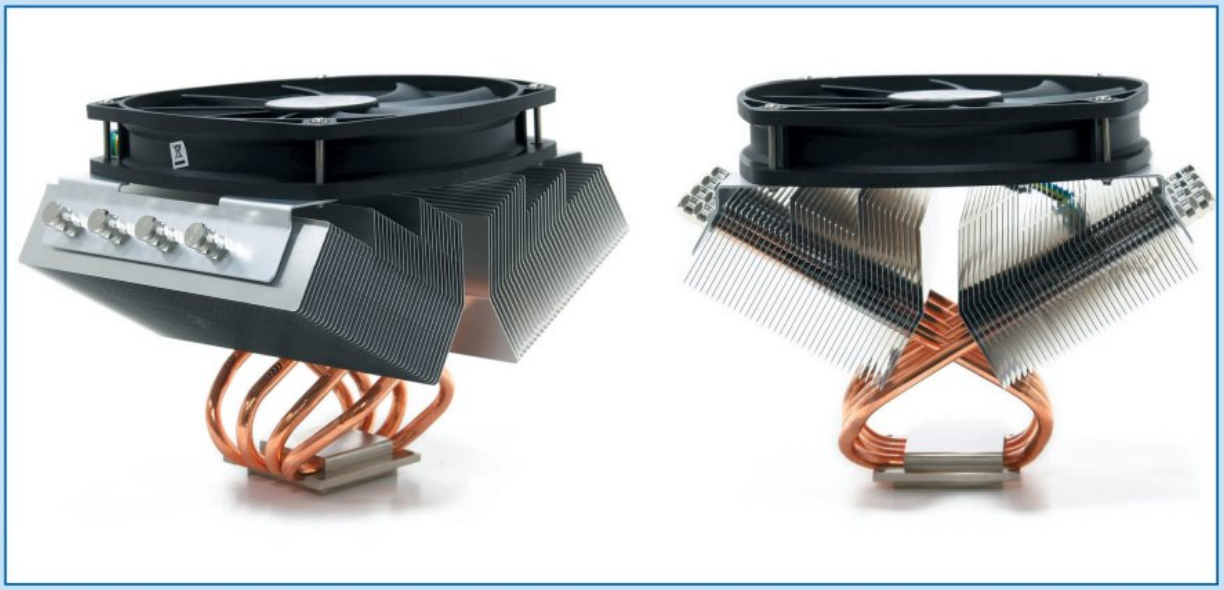
Помимо указанных модулей в линейке **Black Dragon** представлено еще двадцать девять трехканальных комплектов объемом 3 Гб (3x 1 Гб) и 6 Гб (3x 2 Гб) с разными комбинациями скорости и таймингов — от 1066 МГц/8-8-8-20 до 2133 МГц/9-9-9-28. ● ***от 3 000 руб., www.geil.com.tw***

V-образный кулер на тепловых трубках

Технические характеристики Scythe Grand Kama Cross ● Поддерживаемые разъемы: Socket 478, LGA 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3 **● Количество тепловых трубок:** 4 **● Размеры вентилятора:** 140x140x25 мм **● Скорость вращения:** от 500 до 1300 об/мин **● Воздушный поток:** от 46 до 119 м³/ч **● Уровень шума:** 9,6-24,7 дБА **● Материал:** алюминий, медные тепловые трубки **● Габариты:** 177x140x137 мм **● Вес:** 750 г

Обновленная версия популярной системы охлаждения **Scythe Kama Cross** получила заметную прибавку в габаритах и массе, а также слово «Grand» в названии. Вентилятор типоразмера 140x140x25 мм вращается со скоростью от 500 до 1300 оборотов в минуту и обеспечивает воздушный поток до 119 кубических метров в час при уровне шума не более 24,7 дБА. Половинки радиатора развалены относительно друг друга в вертикальной плоскости, благодаря чему вентилятор обдувает не только процессор, но и элементы подсистемы питания, и модули памяти.

В числе поддерживаемых разъемов есть и LGA1156, и Socket AM3, так что проблем с установкой быть не должно. Кстати, радиатор располагается высоко над материнской платой и не создает помех элементам околопроцессорного пространства — главное, чтобы компьютерный корпус был достаточно просторным. ● ***1500 руб., www.scythe.ru***



Игровая мышь — и Гулливеру, и лилипуту

Технические характеристики Mad Catz Cyborg R.A.T. 7 ● Количество кнопок: 6, колесо прокрутки **● Сенсор:** лазерный, 5600 dpi **● Частота опроса:** 1000 Гц **● Время отклика:** 1 мс **● Интерфейс:** USB 2.0

Мы видели сотни игровых мышек с настраиваемым разрешением сенсора и регулируемым весом, но **Mad Catz Cyborg R.A.T. 7** — особенная. Это одна из самых эргономичных мышек, тут каждая деталь поддается регулировке: можно изменять угол наклона спинки, длину элементов, расстояние между кнопками и многое другое. Кроме того, можно подбирать оптимальный вес мыши, добавляя или убирая небольшие грузики.

На корпусе манипулятора шесть программируемых кнопок и колесо прокрутки. Отдельная кнопка предусмотрена для замедления курсора в момент прицеливания. Подключение к компьютеру — через порт USB. Для тех, кто не хочет путаться в проводах, доступна Bluetooth-версия мыши, R.A.T. 9. Она дороже на 900 рублей.

● ***3000 руб., www.madcatz.com***

Музыкальная pod-ставка

Технические характеристики Edifier iF500 ● **Тип:** аудиосистема для MP3-плееров, Apple iPod и iPhone ● **Динамики:** 2x 2 Вт, 2x 8 Вт + сабвуфер 32 Вт ● **Диапазон частот:** 40-20 000 Гц ● **Соотношение сигнал/шум:** 85 дБА ● **Дополнительно:** FM-тюнер, пульт ДУ в комплекте ● **Размеры:** 37,6x39x24 см ● **Вес:** 6,1 кг

Плавность линий, сверкающий глянец поверхностей и весьма оригинальная форма — **Edifier** создала идеальное в эстетическом плане дополнение к **Apple iPod**. Аудиосистема **iF500** выполнена в виде приплюснутой сферы с пятью динамиками — такая конструкция обеспечивает всенаправленное звучание. Общая мощность — 52 Вт. Звук увесистый, плотный и очень точный.

На подставке — небольшой информационный дисплей и сенсорные кнопки управления с мягкой светодиодной подсветкой. Вместе с новинкой поставляется набор подставок для разных плееров Apple, так что iPod touch, classic и nano будут держаться в гнезде одинаково хорошо. Впрочем, чтобы насладиться звучанием iF500, вовсе не обязательно иметь iPod — система оснащена разъемом для подключения портативных плееров других производителей, а также цифровым FM-тюнером с памятью на шесть станций. ● *10 000 руб., www.edifier.ru*

Дюжина зарядников по цене одного

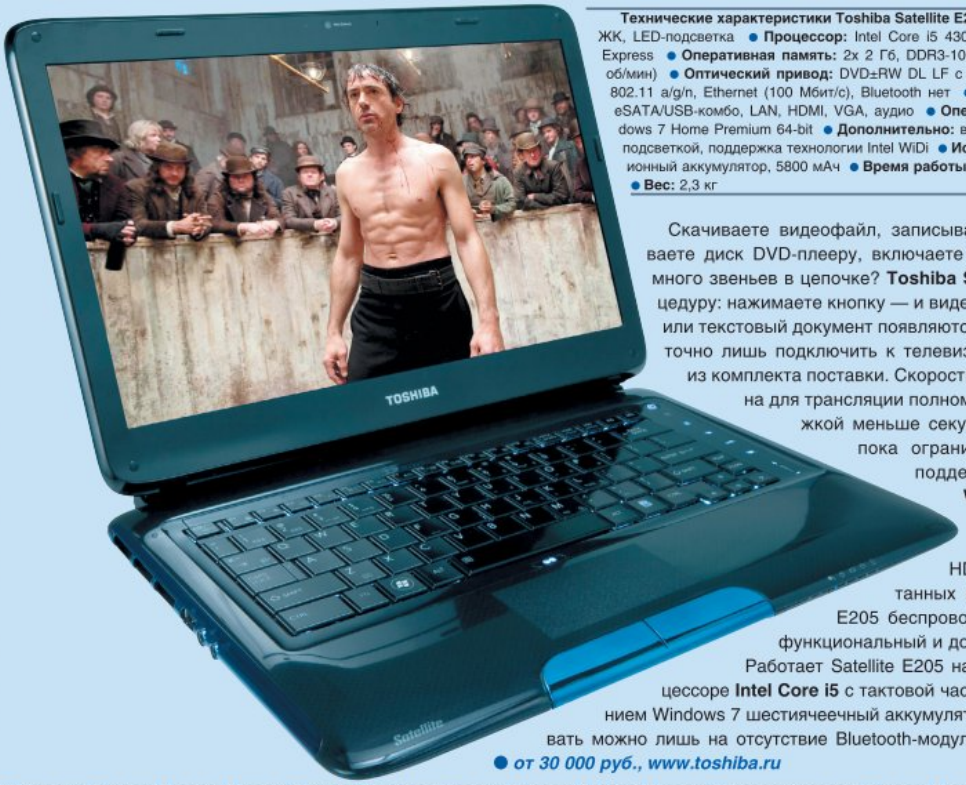
Технические характеристики Gembird EG-MC-001 ● **Входное напряжение:** 100-240 В ● **Выходное напряжение:** 15/16/18/19/20/22/24 В (до 6 А) ● **Выходная мощность:** до 120 Вт ● **Поддерживаемые телефоны:** Nokia, Sony Ericsson, Apple iPhone, HTC, большинство моделей Samsung ● **Поддерживаемые ноутбуки:** Acer, HP, Sony, Compaq, Gateway, IBM, Toshiba, ASUS ● **Кабели для розетки и ноутбука:** 2x 1,5 м ● **Размеры:** 15,8x6,5x3,7 см ● **Вес:** 400 г

Любимая собака погрызла зарядник? Или забыли адаптер в номере гостиницы? Обратите внимание на **Gembird EG-MC-001** — нехитрое устройство насытит электричеством телефон, ноутбук, КПК, фотоаппарат или медиаплеер. В комплекте предусмотрены сменные штекеры для всех популярных портативных устройств, при этом цена всего комплекта сравнима с ценой отдельной зарядки для ноутбука.

Устройство поддерживает телефоны **Nokia**, **Sony Ericsson**, **HTC** и большинство моделей **Samsung**, а также мобильные компьютеры производства **Acer**, **HP**, **Sony**, **Compaq**, **Gateway**, **IBM**, **ASUS** и **Toshiba**. Для подзарядки другой техники предусмотрен порт USB и переходные кабели mini-USB и micro-USB. Адаптер обеспечивает защиту от перегрузок, короткого замыкания и перегрева.

Недостаток только один — Gembird EG-MC-001 не распознает тип и модель подключенных к нему устройств, так что выходное напряжение придется выставлять вручную — для этого предусмотрен удобный переключатель. В более продвинутых версиях — EG-MC-002 и EG-MC-003 — есть цифровой индикатор установленных параметров зарядки; обе старшие модели также поддерживают выходное напряжение 12 В и могут питать нетбуки **ASUS Eee PC.** Кроме того, EG-MC-002 может работать от прикуривателя в машине (12 В), а EG-MC-003 имеет увеличенную выходную мощность — до 150 Вт. ● *от 1200 руб., www.gmb.nl*

Ноутбук с задатками медиаплеера



Технические характеристики Toshiba Satellite E205 ● **Экран:** 14 дюймов (1366x768), ЖК, LED-подсветка ● **Процессор:** Intel Core i5 430M, 2,26 ГГц ● **Чипсет:** Intel 57HM Express ● **Оперативная память:** 2x 2 Гб, DDR3-1066 ● **Жесткий диск:** 500 Гб (5400 об/мин) ● **Оптический привод:** DVD±RW DL LF с щелевой загрузкой ● **Связь:** Wi-Fi 802.11 a/g/n, Ethernet (100 Мбит/с), Bluetooth нет ● **Основные разъемы:** 2x USB 2.0, eSATA/USB-комбо, LAN, HDMI, VGA, аудио ● **Операционная система:** Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit ● **Дополнительно:** веб-камера, микрофон, клавиатура с подсветкой, поддержка технологии Intel WiDi ● **Источник питания:** сменный литиево-ионный аккумулятор, 5800 мАч ● **Время работы:** до 6 ч ● **Размеры:** 34,8x24x3,1 см ● **Вес:** 2,3 кг

Скачиваете видеофайл, записываете на болванку, скармливаете диск DVD-плееру, включаете телевизор. Не слишком ли много звеньев в цепочке? **Toshiba Satellite E205** упрощает процедуру: нажимаете кнопку — и видео, фотография, презентация или текстовый документ появляются на большом экране, достаточно лишь подключить к телевизору специальный приемник из комплекта поставки. Скорость передачи данных достаточна для трансляции полнометражных фильмов с задержкой меньше секунды — правда, разрешение пока ограничено 1280x720. В общем, поддержка технологии **Intel Wireless Display**, которая позволяет по Wi-Fi передавать картинку с ноутбука на HDTV и есть пока лишь в считанных моделях, делает из Satellite E205 беспроводной медиаплеер — многофункциональный и дорогой.

Работает Satellite E205 на новеньком мобильном процессоре **Intel Core i5** с тактовой частотой 2,26 ГГц. Под управлением Windows 7 шестиячеечный аккумулятор живет до 6 часов, посетовать можно лишь на отсутствие Bluetooth-модуля и дискретной видеокарты.

● *от 30 000 руб., www.toshiba.ru*

Музыкально одаренная гарнитура

Технические характеристики Razer Megalodon ● **Динамики:** 40-мм, с неодимовыми магнитами ● **Диапазон частот:** наушники — 20-20 000 Гц, микрофон — 50-16 000 Гц ● **Сопротивление:** 32 Ом ● **Чувствительность:** 105±4 дБ ● **Соотношение сигнал/шум:** 50 дБ ● **Интерфейс:** USB, позолоченный контакт ● **Кабель:** 3,3 м, в текстильной оплетке

Razer представила гарнитуру для тех, кто при выборе игровой периферии не смотрит на цену. **Razer Megalodon** выполнена в глянцевом корпусе с фирменными яркими голубыми вставками. В конструкции используются солидные 40-мм динамики, амбушюры укутаны в мягкую ткань, давление чашечек отрегулировано для оптимального баланса между комфортом и надежностью посадки.

На трехметровом шнуре расположена маленькая коробочка — это полноценная звуковая карта, которая обрабатывает звук, разгружая тем самым процессор компьютера. На блоке управления — колесико регулировки громкости, кнопки включения/выключения и настройки чувствительности микрофона, а также активации технологии **Maelstrom**. Последняя отвечает за виртуальное объемное звучание — то есть пара динамиков Razer Megalodon звучит словно комплект 7.1. Гарнитура едва ли заменит напольную 7.1 акустику, но создаст чувство объема и позволит вам услышать врагов раньше, чем они появятся на экране.

На левом наушнике расположен узконаправленный микрофон с фильтрацией шумов. Его можно приближать-отдалять ото рта и поворачивать вверх-вниз на 270 градусов. В комплект поставки входит тканевый чехол и подставка для наушников. ● *8800 руб., www.razerzone.ru*

ЯДЕРНЫЕ ВОЙНЫ

Тестирование процессора Intel нового поколения

Дмитрий Колганов

Последние полтора года **Intel** не хотела вспоминать простых пользователей. Как вышли процессоры **Bloomfield** по 10 000, 20 000, а то и 40 000 рублей за кристалл, так они и стоят до сих пор. Полгода назад Intel сделала первую попытку быть ближе к народу и выпустила «бюджетную» платформу **P55 Express** с процессорами **Lynnfield**, только дешевой ее тоже назвать было нельзя: если раньше самый простой процессор Bloomfield, **Core i7-920**, стоил от 10 000 рублей, то младшая модель новой линейки — Core i5-750 — от 7000. И только этой весной Intel начинает радовать ценами от 3000 рублей за кристалл. Встречаем новое семейство **Westmere** и его первую двухъядерную линейку — **Clarkdale**. В нее вошли **Intel Core i5-6x0**, **Core i3-5x0** и **Pentium G6950**. С этим набором Intel будет бороться за нижний ценовой сегмент ($100-200), а заодно вытеснять с рынка собственные решения для LGA775.

Олимпийская эстафета

Intel до сих пор придерживается экстенсивной стратегии развития «Тик-так» (Tick-Tock), принятой еще в 2006 году. По этой стратегии цикл разработки делится на две стадии — «тик» и «так», каждая из которых занимает около года. На стадии «тик» происходит миниатюризация технологического процесса и совершенствуется микроархитектура; на стадии «так» появляются процессоры с новой микроархитектурой, но на существующем техпроцессе. Через два года цикл повторяется.

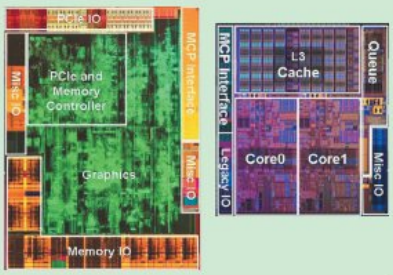
В 2006-м выходили кристаллы со старой микроархитектурой **Intel P6** на новом 65-нм техпроцессе («тик»), в 2007-м — на старом 65-нм техпроцессе с новой микроархитектурой **Intel Core** («так»), в 2008-м — со старой Intel Core и на новом 45-нм техпроцессе («тик»). В конце 2008-го появились новые **Nehalem** на старом 45-нм техпроцессе («так»). Сейчас снова начинается фаза «тик»: обкатывается 32-нм техпроцесс, на рынке появляются кристаллы микроархитектуры **Westmere** (усовершенствованной старой Nehalem).

Переход с 45-нм на 32-нм техпроцесс автоматически снизил энергопотребление и выделение тепла ядрами. Плюс к этому Intel ввела high-k транзисторы второго поколения. Так как размеры их затворов уменьшились, то и скорость переключения, по данным самой Intel, выросла на 22%.

Архитектура ядра досталась Clarkdale практически без изменений от **Core i7** (Nehalem). Единственная добавка — встроенное ускорение Advanced Encryption Standard. Это технология шифрования данных, официально принятая в США. С ее помощью можно закрывать целые жесткие диски при помощи ключей длиной до 256 бит — с новыми Clarkdale шифровка будет проходить быстрее. Но насколько это понадобится рядовому пользователю — большой вопрос.

Каждому из ядер выделили 64 и 256 Кб кэш-памяти первого и второго уровней, плюс они пользуются общим L3-кэшем объемом до 4 Мб. На этом нововведения в ядрах заканчиваются — переходим к самому процессору.

Ядра Clarkdale (вверху) сделаны по 32-нм техпроцессу, а графическое ядро (внизу) — по 45-нм.



Собственно процессорные ядра (Core 0 и Core 1) занимают на чипе не больше одной восьмой. Остальное — кэш, контроллеры, интегрированное видео.

Темная сторона

Ядра на Clarkdale занимают меньше половины общей площади процессора. Во второй части размещены северный мост и графическое ядро. Понятно, что никаких **GeForce GTX 285** тут нет. Инженеры компании лишь улучшили старые наработки: в Core i3/5 встроена графическая система **GMA HD**. За графику в GMA HD отвечают 12 унифицированных блоков с собственной памятью, работающих на частоте 533, 733 и 900 МГц в зависимости от модели процессора. О какой-либо производительности говорить нелепо, хотя Intel заявляет о поддержке DirectX 10 и Shader Model 4.0. Нам же достаточно вспомнить, что сегодняшние видеокарты уже перешли порог в 1000 унифицированных процессоров. Главная заслуга встроенного ядра нового поколения — стабильная работа с видео формата Full HD. GMA HD поддерживает шифрование HDCP (без него не получится смотреть Blu-ray-диски) и автоматически включает ускорение обработки HD-видео.

Рядом с GPU разместили северный мост. Первый шаг к его переносу на кристалл сделали еще в Bloomfield, когда встроили в него контроллер памяти DDR3. Дальше в Lynnfield под Intel P55 контроллер памяти упростили с трехканального до двухканального, зато добавили в кристалл контроллер PCIe x16 2.0. В результате на Clarkdale стоит двухканальный контроллер памяти DDR3-1333 с поддержкой четырех планок общим объемом до 16 Гб и контроллер PCIe. Единственная проблема — конструкция немного потеряла в скорости. Раньше контроллеры стояли на самих ядрах, теперь же установлены в отдельном контейнере, а это дополнительная шина к ядрам, что плохо сказывается на уровне задержек.

Виртуальная скорость

Как и все предыдущие процессоры семейства, новые Clarkdale поддерживают несколь-

ко полезных технологий — Intel SpeedStep, Turbo Boost, Hyper-threading, Virtualization, Trusted Execution и пр.

В первую очередь нас интересует Hyper-threading (с ней работают все модели, кроме Pentium G6950). Эта технология появилась еще во времена **Pentium 4**, потом про нее забыли на некоторое время и вспомнили только с выходом **Intel Atom**. Hyper-threading — это обманка для операционной системы, которая заставляет ОС воспринимать одно физическое ядро процессора за два виртуальных и, соответственно, нагружать его двумя потоками данных. Таким образом, двухъядерные Clarkdale могут справляться с четырьмя потоками вычислений одновременно, что положительно сказывается на работе некоторых программ.

Следующей в списке стоит Turbo Boost (поддерживается только Core i5). Это технология автоматического разгона процессоров микроархитектур Nehalem и Westmere. Intel Turbo Boost оценивает возможность разгона ядер, анализируя данные о нагрузке на ядро, его температуре, напряжении и множестве других параметров. Если Turbo Boost считает, что все идет нормально, она отключает у процессора часть ядер, за счет чего создается запас по тепловыделению и на оставшихся ядрах повышается множитель. Благодаря этому частота нагруженного ядра растет (причем довольно ощутимо — на 500-600 МГц) без повышения TDP. Такой разгон отлично подходит для однопоточных программ, которым не нужна многоядерность.

Новым кристаллам — новые чипсеты

Специально для Clarkdale в Intel разработали сразу три новых чипсета со слотом Socket 1156 — Intel H57 Express, Intel H55 Express, Intel Q57 Express.

Начнем со старшего **Intel H57 Express** — для тестов мы взяли его топовую версию **ASUS P7H57D-V EVO**. Как и на P55 Express, здесь процессор связан с южным мостом посредством шины DMI, аналогом PCIe. В пике интерфейс должен обеспечивать скорость 2 Гбит/с. Если не перегружать систему RAID-массивами, этого хватит для работы с жесткими дисками и периферией.

Из нового — шина Flexible Display Interface, которая отвечает за работу материнской платы с видеоядром на Clarkdale. Для интегрированной графической системы на панели ввода/вывода распаяны D-sub, DVI и HDMI. Все интерфейсы поддерживают шифрование HDCP и максимальное разрешение 2560x1600. Южный мост мало отличается от моста на P55, набор портов стандартен: PCIe x8, до 4 PCI, до 14 USB 2.0, до 6 SATA 2, GbLAN. Имеется поддержка RAID-массивов 0, 1, 5 и 10.

А вот чего не дано Intel H57 Express, так это поддержки **SLI** и **CrossFire**: Intel решила, что процессоры начального уровня не будут покупать любители экстремальных решений, и в стандартном варианте предлагаются материнские платы с одним PCIe x16. Инженеры компаний-производителей восполняют этот пробел сами. Яркий тому пример — наша ASUS P7H57D-V EVO: здесь стоит пара SATA Rev. 3 и USB 3.0, пара PCIe x16 2.0 с поддержкой NVIDIA SLI и ATI CrossFireX и мощная система охлаждения.

Вторым чипсетом в линейке Intel стал **H55 Express**. По техническим характеристикам он почти не отличим от старшего брата: сократили количество USB 2.0 с 14 до 12 штук, убрали две линии PCIe x1 да отключили поддержку RAID-массивов 0, 1, 5 и 10. На этом чипсете в основном выпускают платы форм-фактора mATX, как у нашей тестовой **ASRock H55M Pro**, — и даже сюда производители ухитряются втискивать два PCIe x16 и контроллер USB 3.0.

Ну и третий чипсет, **Intel Q57 Express**, ориентирован на корпоративный рынок. От H57 его отличает только наличие технологии **Intel Active Management Technology**, которая позволяет удаленно настраивать компьютеры и управлять данными. Дома такая возможность вряд ли пригодится.

Дорогой бюджет

К сожалению, нам не удалось получить на тесты бюджетные версии Clarkdale — в феврале, когда мы собирали тестовый стенд, этих кристаллов в России было еще очень мало. Охотясь за считанными образцами новых процессоров, мы достали лишь топовый **Core i5-670** с крейсерской скоростью 3,46 ГГц по цене 10 000 рублей. Назвать его бюджетным язык не повернется, зато проверять на нем возможности новой линейки — одно удовольствие.

Система собиралась на трех различных чипсетах. Сначала был установлен младший представитель — ASRock H55M Pro (H55 Express), затем были проверены ASUS P7H57D-V EVO (Intel H57 Express) и ASUS Sabertooth 55i (Intel P55 Express). Оперативной памяти мы набрали 4 Гб двумя планками **Kingston HyperX DDR3-1666**. За графику отвечала топовая плата **Sapphire Radeon HD 5970**.

Конкуренцию новому процессору создавал четырехъядерный Core i7-920, младший из линейки Bloomfield. Под него система собиралась на основе **MSI X58 Platinum**, остальные компоненты оставались прежними. Оба процессора охлаждал **Cooler Master Hyper N620**.

Для тестирования каждой из конфигураций на жесткий диск устанавливалась чистая версия **Windows Vista Ultimate 64-bit** и пакет свежих драйверов. Процессоры мы проверяли по всем параметрам. В списке оказались как рабочие приложения, которыми мы пользуемся регулярно (**WinRAR**, например), так и синтетика — **PCMark05**, **3DMark Vantage**, рендер **CineBench R10**, а также **SuperPi 1.5**. Из игр на тестовом стенде побывали **Crysis**, **Devil May Cry 4** и **Resident Evil 5**. Все они работали на пределе своих возможностей и нагружали компьютер не на шутку.

Двое против четырех

Запущенный первым PCMark05 решил, что огромная тактовая частота куда важнее четырех ядер, и отдал пальму первенства Core i5-670. Следующий за ним 3DMark Vantage оказался более разборчивым и расставил все на свои места, указав, что полуторагодовалый Core i7-920 больше чем на 70% быстрее новенького Clarkdale. С этим утверждением согласились рендер 3D-сцены CineBench R10 и WinRAR: в этих тестах Core i5-670 уступал Core i7-920 по 50 и 30 процентов соответственно.

Большие надежды мы возлагали на игры, ведь они куда больше любят высокие частоты, нежели лишние ядра. Но разница в 800 МГц не смогла покрыть отсутствие двух ядер, и ста-

Город Clarkdale

У Intel есть традиция называть свои разработки в честь американских городов, рек и гор, которые чем-то знамениты или находятся неподалеку от филиалов компании. Так появились чипсеты «Эмеральд Бэй» и «Гринкрик» (залив в Калифорнии и город в округе Айдахо), семейство процессоров «Рейдленд» (перепись-ной пункт в Кентукки) или WLAN-модуль «Ширли-Пик» (вершина в Кордильерах на территории Калифорнии).

Большинство лабораторий, чья деятельность связана с процессорами, базируется в штате Орегон на западе Америки, поэтому орегонских названий в линейках Intel особенно много. Раньше имена выбирались наобум, но в последние несколько лет Intel выработала правила наименования. Например, названия всех десктопных четырехъядерных процессоров в серии Core 2 заканчиваются на «-field» (Kentsfield, Bloomfield), а названия всех двухъядерных моделей — на «-dale» (Wolfdale, Arrandale).

Линейка **Clarkdale** названа в честь маленького городка в штате Аризона. Сам городок, в свою очередь, назван в честь предпринимателя Уильяма Кларка, который заложил там в 1912 году огромные плавильные заводы для медной руды, добывавшейся неподалеку. «Кларкдейл» — это и есть дословно «долина Кларка». В начале прошлого века это был только рабочий поселок, но слыл он самым обустроенным в округе: в нем были телефон, телеграф, электричество, канализация и даже канавы для сточных весенних вод. Однако в середине XX века добыча руды прекратилась, печи стали никому не нужны и в Кларкдейле начались тяжелые времена. В конце 50-х там возвели цементный завод, который функционирует до сих пор. В 80-90-х в городе даже снималось несколько фильмов («Успеть до полуночи» Мартина Бреста и «Универсальный солдат» Роланда Эммериха), но лучшие годы Кларкдейла, думается, уже прошли. В 2006 году там жило всего 3800 человек, большинство из которых — пенсионеры.

Модель	Pentium G6950	Core i3-530	Core i3-540	Core i5-650	Core i5-660	Core i5-661	Core i5-670	Core i7-920
Техпроцесс	32-нм	32-нм	32-нм	32-нм	32-нм	32-нм	32-нм	45 нм
Количество транзисторов	382 млн	382 млн	382 млн	382 млн	382 млн	382 млн	382 млн	731 млн
Процессорный разъем	Socket 1156	Socket 1156	Socket 1156	Socket 1156	Socket 1156	Socket 1156	Socket 1156	Socket 1366
Частота	2,8 ГГц	2,93 ГГц	3,06 ГГц	3,2 ГГц	3,33 ГГц	3,33 ГГц	3,46 ГГц	2,66 ГГц
Множитель	21	22	23	24	25	25	26	20
L3-кэш	3 Мб	4 Мб	4 Мб	4 Мб	4 Мб	4 Мб	4 Мб	8 Мб
Частота GPU	533 МГц	733 МГц	733 МГц	733 МГц	733 МГц	900 МГц	733 МГц	нет GPU
Hyper-threading	нет	есть						
Максимальная частота Turbo Boost	нет			3,46 ГГц	3,6 ГГц	3,6 ГГц	3,73 ГГц	2,93 ГГц
TDP	73 Вт	73 Вт	73 Вт	73 Вт	73 Вт	87 Вт	73 Вт	130 Вт
Цена, руб.	от 3200	от 4000	от 4800	от 6000	от 7000	от 7000	от 10 000	от 10 000

PCMARK05

	Overall	CPU	Memory	HDD
Core i5-670 (3,46 ГГц)	8944	9043	5934	**5253**
Core i5-670 (4,55 ГГц)	10 023	**11 945**	**7322**	4324
Core i5-670 (встроенное GPU)	6527	9372	6081	5064
Core i7-920 (2,66 ГГц)	8613	8383	5964	5216
Core i7-920 (3,79 ГГц)	**10 643**	11 560	7238	4853

3DMARK VANTAGE

	Overall	GPU	CPU
Core i5-670 (3,46 ГГц)	15 709	19 305	10 077
Core i5-670 (4,55 ГГц)	17 603	**20 019**	12 925
Core i5-670 (встроенное GPU)	481	366	9680
Core i7-920 (2,66 ГГц)	18 853	19 475	17 205
Core i7-920 (3,79 ГГц)	**19 948**	19 421	**21 716**

CINEBENCH R10 (64 BIT)

	x1	xN	Multi
Core i5-670 (3,46 ГГц)	4625	10 830	2,34x
Core i5-670 (4,55 ГГц)	**6237**	14 146	2,27x
Core i5-670 (встроенное GPU)	4818	11 208	2,33x
Core i7-920 (2,66 ГГц)	3961	16 008	**4,04x**
Core i7-920 (3,79 ГГц)	5310	**20 430**	3,85x

CRYSIS 1.2.1

	1680x1050, AF 16x, AA 4x	1680x1050, AF 16x, AA 8x	1920x1080, AF 16x, AA 4x	1920x1080, AF 16x, AA 8x
Core i5-670 (3,46 ГГц)	56,22	57,74	**63**	54,34
Core i7-920 (2,66 ГГц)	**60,01**	**59,79**	55,63	**55,41**
Core i5-670 (4,55 ГГц)	64,78	69	58,27	59,38
Core i7-920 (3,79 ГГц)	**69,49**	**71,13**	**63,31**	**66,85**

DEVIL MAY CRY 4 (SCENE 2)

	1680x1050, AF 16x, AA 4x	1680x1050, AF 16x, AA 8x	1920x1080, AF 16x, AA 4x	1920x1080, AF 16x, AA 8x
Core i5-670 (3,46 ГГц)	190,38	140,45	175,16	125,2
Core i7-920 (2,66 ГГц)	**223,75**	**224,67**	**220,09**	**195,15**
Core i5-670 (4,55 ГГц)	185,49	145,2	129,57	128,25
Core i7-920 (3,79 ГГц)	**226,35**	**213,34**	**207,37**	**198,79**

RESIDENT EVIL 5

	1680x1050, AF 16x, AA 4x	1680x1050, AF 16x, AA 8x	1920x1080, AF 16x, AA 4x	1920x1080, AF 16x, AA 8x
Core i5-670 (3,46 ГГц)	83,3	85,2	84,8	**85,1**
Core i5-670 (4,55 ГГц)	**106,4**	**90,3**	**105,3**	79,3
Core i7-920 (2,66 ГГц)	92,7	92,3	92	81,5
Core i7-920 (3,79 ГГц)	**103,3**	**103,4**	**101,4**	**101,2**

	WINRAR (ФАЙЛ 100 МБ)	SUPERPI 1.5
Core i5-670 (3,46 ГГц)	0:57 секунд	12,34 секунды
Core i5-670 (4,55 ГГц)	0:57 секунд	**9,344 секунды**
Core i5-670 (встроенное GPU)	1:04 секунды	11,559 секунд
Core i7-920 (2,66 ГГц)	0:41 секунда	14,781 секунда
Core i7-920 (3,79 ГГц)	**0:21 секунда**	10,683 секунды

Новые процессоры относят к бюджетному сегменту, однако материнские платы для них оснащают всем, чем только можно (ASUS P7H57D-V EVO).

Процессоры Clarkdale могут работать и на старом чипсете P55 — производительность будет почти такой же, как и на новых платах.

ричок из линейки Nehalem устойчиво приносил новому поколению по 3-4 кадра в секунду в Crysis. В Devil May Cry 4 разрыв и вовсе возрос до 70 кадров в секунду — 125,2 у Core i5-670 против 195,15 у Core i7-920. В Resident Evil 5 разрыв сохранялся на уровне 6-10 кадров в пользу Core i7-920, и только в финальном рывке на 1920x1080, AF 16x, AA 8x новенький Core i5-670 все-таки выиграл у Core i7-920 4 кадра. Единственное, где Core i5-670 смог полностью реабилитироваться, — это математический тест SuperPi 1.5. Здесь новый процессор оказался на 2,5 секунды быстрее предшественника, но это говорит скорее о несовершенстве бенчмарка, чем о преимуществах Core i5-670 над Core i7-920.

Пятая нога

Встроенное в Clarkdale графическое ядро мы тестировали отдельно. Как и ожидалось, ничего хорошего Intel не сделала. Интегрированное GPU может понадобиться только любителям HD-фильмов — ускорение декодирования видеопотока оправдывает себя на все сто. А вот игрокам этот довесок точно не нужен: ядро еле тянет современные игры на самых низких настройках. В разрешении 1024x768 стабильные 30 fps мы получили только в Devil May Cry 4. Плюс ко всему при использовании GPU отчего-то падает производительность самих ядер процессора: увеличивается время работы WinRAR, снижается скорость рендеринга 3D-сцен в CineBench R10. Почему Intel заставляет нас платить за сомнительную интегрированную в процессор графику — решительно непонятно.

ИНТЕГРИРОВАННОЕ GPU CORE I5-670	
Crysis 1.2.1 (Low, 1024x768)	23,99
Devil May Cry 4 (Low, 1024x768)	30,79
Resident Evil 5 (Low, 1024x768)	27,4

Шестая передача

В штатном режиме Clarkdale вчистую проиграл Bloomfield, но у нас еще оставалась слабая надежда на разгон. В теории переход на 32-нм должен позволить поднять частоту до такого уровня, когда недостаток ядер просто не заметен. И мы отправились в BIOS платы ASUS P7H57D-V EVO. Так как множитель даже у топовой модели оказался заблокирован на 26x, мы работали со значениями BCLK. С первой же попытки мы взяли планку в 4,5 ГГц: в таком режиме Core i5-670 прошел пару стресс-тестов и разогрелся со стандартных для него 56 до 68 градусов Цельсия.

В принципе, на этом стоило остановиться, но нас манила планка в 5 ГГц. Постепенно повышая частоту, мы добрались до 4,85 ГГц, но на них система оказалась нестабильна. Пришлось умерить аппетиты, повернуть вспять и работать на 4,55 ГГц: на более высоких частотах процессор нормально вел себя только первые час-полтора, после чего разогревался выше 70 градусов — и система давала сбой. Винить в этом кристалл не стоит. Возможно, если бы в нашем распоряжении был более мощный кулер (например, Cooler Master V10) и производительный корпус, мы смогли бы покорить Clarkdale и на более высоких частотах.

На второй круг

После прибавки в 1,1 ГГц Core i5-670 получил по частоте семидесятипроцентное преимущество над старшим Core i7-920. И вот тут-то Clarkdale раскрылся. Изо всех тестов только 3DMark Vantage, WinRAR и Devil May Cry 4 не поддались на нашу хитрость, все остальные единогласно признали, что два ядра на 4,55 ГГц куда круче, чем четыре, но на 2,66 ГГц.

После разгона даже Crysis начал прибавлять по 5-10 кадров в секунду, а Resident Evil 5 и вовсе шагнула на 20 fps вперед. Также прибавке к скорости крайне обрадовался SuperPi 1.5, проведя расчеты почти на 3 секунды быстрее. Больше всех отличился CineBench R10: в тесте на одном ядре он выдал двукратное преимущество Clarkdale. Но вся эта красота закончилась, как только мы разогнали Core i7-920 до 3,79 ГГц. В таком режиме он не оставил i5-670 ни единого шанса и обошел его во всех тестах, кроме SuperPi 1.5.

■ ■ ■

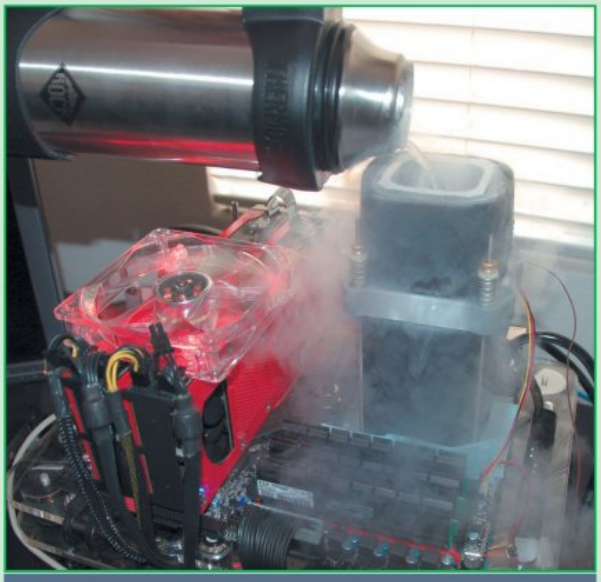
Протестированный нами Core i5-670 — демонстрация возможностей Clarkdale — показал огромный разгонный потенциал и отличные температурные режимы. Если все это сохранится и в младших версиях процессоров, то Intel точно завоюет бюджетный сегмент рынка. В конце концов, не все же работают в специализированных программах вроде **3ds Max** или **Adobe Photoshop**. Рядовому пользователю четыре ядра не нужны, а вот высокая частота — для игр — критична.

Также не стоит забывать о том, что у нас стояла топовая плата Radeon HD 5970 и производительность системы упиралась именно в процессоры. Если у вас в компьютере будет стоять средняя карточка вроде **GeForce GTS 250**, разницы между двумя и четырьмя ядрами не будет вообще.

Еще приятно удивило, что Intel не обрезала чипсеты H55 и H57 Express. Оба они работают на одном уровне со старшим P55 Express. То же самое касается разгона — на всех трех материнских платах мы добились одинакового результата.

Итог у нас следующий. Clarkdale — это хорошая стартовая площадка перед выпуском первых шестиядерных процессоров Westmere. Отличная производительность новых ядер впечатляет, а приятная цена от 3000 рублей не может не радовать. Наконец-то Intel выпустила не просто что-то достойное, но и за нормальные деньги. ■

ASRock H55M Pro — материнская плата формата mATX, однако показывает отличные результаты и поддерживает CrossFireX.



При разгоне под жидким азотом на Clarkdale поставили мировой рекорд тактовой частоты — 7 ГГц.

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ, И В 3D ИГРЕЦ

Обзор 3D-ноутбука ASUS G51J 3D

Алексей Дрожжин

В февральском номере мы тестировали первый ноутбук с трехмерным дисплеем, **Acer Aspire 5738DG**. Компьютер оказался довольно-таки своеобразным: поддержка стереоизображения не была подкреплена в нем производительной начинкой. Из-за этого попытка поиграть в полном 3D превращалась в мучительный поиск компромисса между качеством изображения и пристойным количеством кадров в секунду.

Сама компания **Acer**, похоже, не собирается в ближайшем будущем делать работу над ошибками — выпуск более производительного стереоноутбука в ее планах не значится. Но свято место пусто не бывает. Раз один тайваньский гигант не собирается выпускать геймерский 3D-ноутбук, этим займется другой, в нашем случае — хорошо известная своим игровым железом компания **ASUS**.

К играм готов

В ASUS новомодные 3D-технологии имплантировали в один из действительно мощных ноутбуков, принадлежащих к не нуждающейся в представлении серии **Republic of Gamers** (R.O.G.).

Начинку подобрали достойную. Видеокарта **NVIDIA GeForce GTX 260M**, не совсем топовая, но близкая к тому. На аккомпанементе не менее приличный процессор — четырехъядерный **Intel Core i7** — и пара быстрых винчестеров со скоростью вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту. Ансамбль получился чрезвычайно слаженный — один из редчайших случаев, когда не стали экономить ни на одном значимом компоненте системы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS G51J 3D

Процессор	Intel Core i7 720QM (1,6 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)
Чипсет	Mobile Intel PM55 Express + ICH9M
Оперативная память	4 Гб DDR3-1066
Видеокарта	NVIDIA GeForce GTX 260M, 1 Гб GDDR3
Экран	15,6 дюйма (1366x768), 60/120 Гц, LED-подсветка, глянцевое покрытие
Жесткий диск	2x 320 Гб (7200 об/мин)
Оптический привод	DVD±RW DL
Звук	поддержка High Definition, два динамика, два микрофона, поддержка S/PDIF
Связь	LAN 1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth
Основные разъемы	4x USB 2.0, mini FireWire, eSATA, VGA, HDMI, аудио
Дополнительно	клавиатура с цифровым блоком, SD-кардридер, поддержка NVIDIA 3D Vision
Размеры	37,5x26,5x4,1 см
Вес	3,5 кг

И все это великолепие совершенно нормально поместилось в корпусе не какой-нибудь громадной семнадцатидюймовой модели, а относительно небольшого ноутбука с диагональю дисплея 15,6 дюйма. Да, **ASUS G51J** несколько крупнее средней пятнашки — примерно на сантиметр больше в каждом из трех измерений. Но все же несравненно компактнее, чем тот же **Dell Alienware M17x** (тест ищите в январском номере) или любой другой семнадцатидюймовый ноутбук из серии R.O.G.

Вес ASUS G51J около трех с половиной килограммов. Его также не назовешь чрезмерным — учитывая уровень начинки. Фактически это один из немногих действительно игровых ноутбуков, которые можно назвать мобильными без натяжки.

Из приятных дополнений отметим отличную полноразмерную клавиатуру — с цифровым блоком и подсветкой клавиш. А также традиционно богатую для линейки R.O.G. комплектацию: с ASUS G51J поставляется мышь **Razer Abyssus** и хороший рюкзак.

И, конечно, самое главное, — в коробке с портативным компьютером идет комплект **NVIDIA 3D Vision** — что подводит нас к обсуждению технологий, которые задействованы в этом ноутбуке для отображения стереоконтента.

3D-видение

Если в Acer Aspire 5738DG использовалась пассивная стереотехнология, основанная на поляризации экрана и очков, то ASUS вместе с NVIDIA предлагают другой подход: быстрый дисплей, способный работать с частотой обновления 120 Гц, и так называемые затворные очки.

Суть технологии в следующем. Кадры для левого и правого глаза выводятся на экран поочередно: правый, левый, правый, левый — и так далее. Шестьдесят «левых» кадров в секунду, столько же «правых» — отсюда и получаются те самые 120 Гц. На стороне пользователя кадры отсекаются с помощью очков, линзы которых затемняются с частотой 60 Гц каждая: в тот момент, когда на экране отображается «правый» кадр, левое стекло очков становится непрозрачным. Таким образом, «правый» кадр видим только правому глазу. И, соответственно, наоборот.

Разумеется, такой подход требует синхронизации «миганий» дисплея и очков. В стандартном комплекте NVIDIA 3D Vision за это отвечают инфракрасный передатчик, подключаемый к компьютеру, и встроенный в очки ИК-приемник. Плюс программное обеспечение, входящее в состав драйверов NVIDIA. В теории, для тех же целей без проблем может использоваться и какой-нибудь радиоинтерфейс — например, всенародно любимый Bluetooth.

Как работают очки? На основе хорошо знакомой каждому технологии жидких кристаллов. Каждое из стекол затворных очков представляет собой в некотором роде однопиксельный жидкокристаллический дисплей — и эта «пара пикселей» мигает, по 60 раз в секунду переходя из прозрачного состояния в непрозрачное.

Не все гладко

Активная стереотехнология дает картинку, существенно превосходящую по качеству пассивную, но есть у нее и недостатки: очки не так дешевы, как обычные поляризованные, их легче вывести из строя, встроенный аккумулятор нуждается в подзарядке.

Кроме того, рабочая часть очков довольно сложная и большая, поэтому сделать 3D-пенсне — приставку к обычным очкам для коррекции зрения — не получится. Людям с плохим зрением (к которым автор этой статьи, к несчастью, принадлежит) светят дополнительные неудобства. Приходится либо каким-то образом совмещать обычные очки с 3D-очками либо терпеть недостаточно хорошо видимое изображение. Конечно, можно купить контактные линзы, но они не всем подходят.

Жидкие кристаллы в очках переключаются не мгновенно, поэтому изображение слегка мерцает. Это может утомлять глаза — и, опять-таки, в большей степени это относится к людям с проблемным зрением. Дополнительных неудобств добавляет использованная в очках ЖК-матрица. Она хоть и быстрая, но ее скорости иногда не хватает — в динамичных сценах пиксели не успевают принять правильный цвет, появляются артефакты.

Последний минус (присущий, впрочем, 3D-технологии вообще) — потеря яркости изображения. Этот недостаток есть, соответственно, и у Acer Aspire 5738DG.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ТЕСТ 3DMARK06

	SM2.0	SM3.0	CPU	Overall
Acer Aspire 5738DG	1037	1252	1960	3052
Acer Aspire 5738DG, стереорежим	557	709	1981	1762
Dell Alienware M17x (GTX 260M)	4438	4644	2160	9741
ASUS G51J 3D	4919	4859	3054	11 211
ASUS G51J 3D, стереорежим	2691	2587	2960	6707

Домашний 3D-кинотеатр

В чем-то затворная технология уступает поляризационной. Но в чем-то и превосходит ее — по крайней мере, ту реализацию, которая задействована в ноутбуке Acer. У ASUS стереоэффект одинаково хорошо виден практически под любым углом — тогда как на Aspire 5738DG даже небольшие отклонения вверх и вниз давали очень сильные искажения.

Второе достоинство: стереокартинку с ASUS G71J 3D можно вывести на внешний монитор или телевизор. Конечно, для этого потребуется дисплей с поддержкой частоты обновления 120 Гц, но это беда небольшая — в продаже они уже давно есть. С Acer это не получилось бы никак: ноутбук способен отображать стереоизображение исключительно на собственном поляризованном экране.

Отсюда следует третье преимущество ноутбука с активной, а не пассивной поляризационной технологией: активная стереотехнология идеально подходит для организации группового просмотра 3D. Для этого достаточно купить дополнительные очки. Стоит добавить 120-герцовый телевизор или крупный монитор — и 3D-кинотеатр готов! С ноутбуком Acer так тоже не получится — он подходит только для индивидуального просмотра.

А теперь о самом главном. Об играх. На Acer Aspire 5738DG из-за невысокой производительности видеосистемы оставляло желать много лучшего и качество графики, и скорость работы игр. В случае с ASUS G51J об этом можно не беспокоиться: ноутбук достаточно быстрый, чтобы обсчитывать игры в стереорежиме. Собственно, ASUS G51J в стерео обеспечивает значительно более высокую скорость отрисовки, чем Acer Aspire 5738DG в моно.

Более мощная начинка, к сожалению, означает и более высокую цену — в российской рознице цена ASUS G51J 3D начинается с 70 000 рублей. Не очень-то демократично (за Acer Aspire 5738DG просят порядка 35 000). Но на отечественном рынке настоящие игровые ноутбуки примерно столько и стоят. Учитывая, что в данном случае есть еще и приятный бонус — NVIDIA 3D Vision, цена выглядит разумной.

Быстрый и компактный

Очень мощный и в то же время достаточно компактный ноутбук — такое редчайшее сочетание качеств делает ASUS G51J прекрасным выбором для геймера. Это пока единственный портативный компьютер, который позволит в полной мере — то есть с высоким качеством картинки и комфортным fps — насладиться играми в 3D. ■

Улыбочку!

Тестирование подставки для автоматической съемки Sony Party-shot IPT-DS1

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Материал:** пластик ● **Угол поворота по горизонтали:** 360/180/90 градусов ● **Угол поворота по вертикали:** 45 градусов ● **Питание:** 2x батарейки AA, сеть ● **Цвет:** серебристый ● **Размеры:** 12,8x11,8x3,4 см ● **Вес:** 175 г ● **Цена:** 5500 руб.

Необычных гаджетов продается много, только все эти машинки, колесящие по стене, стаканы с плазмой, «мозгосенсор» **OCZ NIA** вызывают мимолетный «Ах!» и откладываются на полку. По-настоящему удивительных и практичных устройств днем с огнем не сыщешь. Но исключения бывают: вот, например, интереснейший гаджет от Sony — **Party-shot IPT-DS1**, который научит вашу камеру снимать самостоятельно.

Круглый праздник

Внешне Party-shot похож на док-станцию для зарядки какого-нибудь плеера. Круглая подставка, плашка с разъемами для камеры, сзади вход для шнура питания, разъем Video-Out, сверху — кнопка включения и клавиша «Меню». Вот и все.

На деле Party-shot — умная подставка для фотокамеры. Идея в том, чтобы фотоаппарат сам искал объект для съемки, настраивался и фотографировал без участия человека. Поставляется Party-shot как дополнительный аксессуар к камерам Sony серий TX и WX. На сегодня это четыре самые дорогие мыльницы стоимостью от 11 500 рублей: Cyber-shot WX1/B, TX1, TX5 и TX7. Для каждой из них в комплекте с IPT-DS1 идет соответствующий переходник.

Подготовка Party-shot к работе занимает меньше минуты. На устройстве есть разъем для подключения к камере и обмена информацией с ней и дополнительный винтик для фиксации фотоаппарата. От вас требуется только вставить камеру в док — и все. Питание — от двух AA-батареек или от сети (блок питания продается отдельно).

Чудеса, да и только!

Вместе с Party-shot на тесты к нам попал фотоаппарат **Sony Cyber-shot WX1/B**: десятимегапиксельная камера с пятикратным оптическим зумом, простейшее в управлении устройство с хорошим качеством съемки. Немного повозившись с самой камерой и поснимав окружающих, мы установили ее в Party-shot — и фотоаппарат ожил.

Эмоции, которые мы испытали, сложно передать словами. Как только мы включили Party-shot, он тихонько пожужжал, поднял на нас объектив фотоаппарата, моргнул белым светом, сфокусировался и сфотографировал. А потом — внимание! — начал поворачиваться вокруг своей оси, зацепился «взглядом» за стоящего рядом человека, сфотографировал его и продолжил поворот. Потом стал крутиться обратно. Это напомнило нам мультик WALL-E: камера, прямо как робот, занимается своими делами, еле слышно жужжит, крутится, фокусируется, трогательно заглядывает в глаза и шарахается назад, если на нее резко надвинуться. В общем-то, тут обзор можно и заканчивать — но мы объясним, как это работает.

О скучном

Конечно, Party-shot — это не чудо. Идея создать «разумный» штатив буквально витала в облаках. Цифровые фотоаппараты уже давно обучили фокусироваться на лицах и распознавать улыбки. Так что Party-shot — логическое продолжение этой технологии. IPT-DS1 — всего лишь подставка, которая может поворачиваться вокруг своей оси да наклонять фотоаппарат вверх-вниз.

Фотографирует Party-shot только людей, точнее, их лица. Поворачивая камеру, она задействует функцию распознавания лиц: как только в поле зрения фотоаппарата появляется человек, поворот останавливается, проводится фокусировка — и снимок готов. Впрочем, тут есть свои нюансы и недостатки.

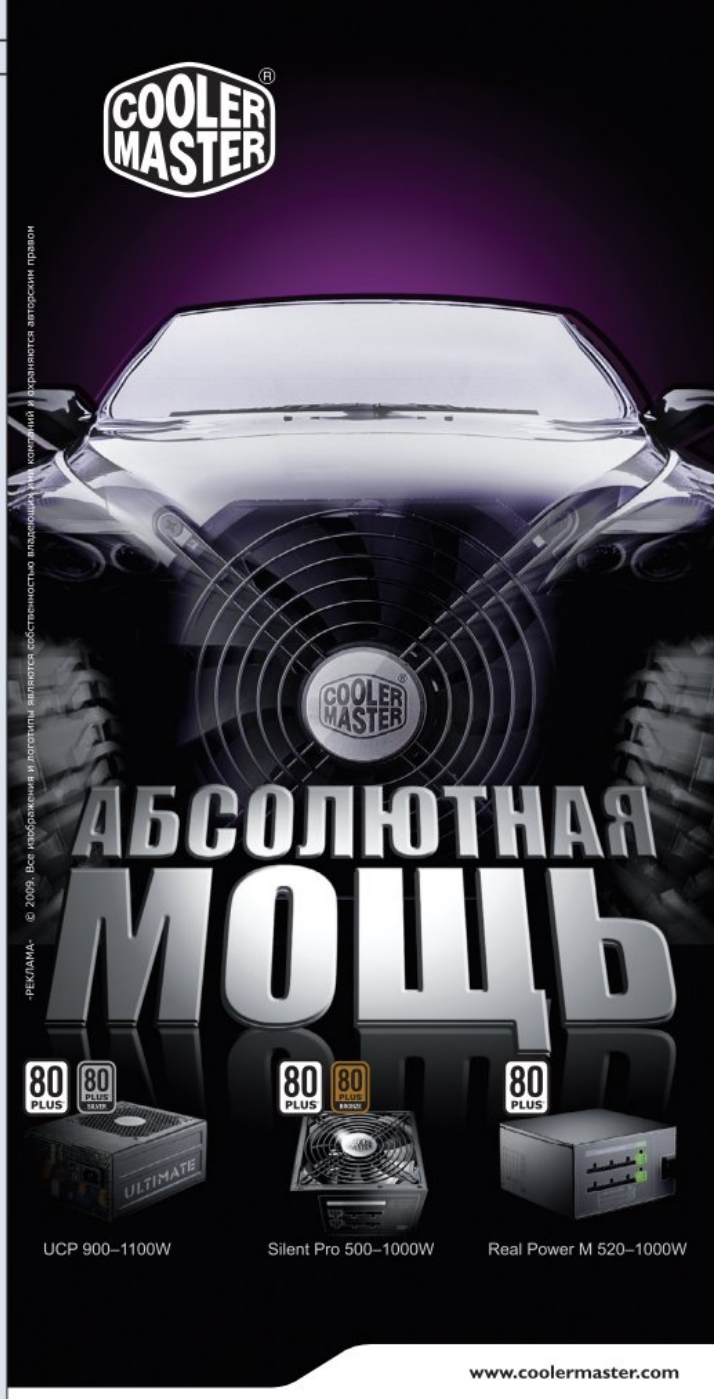
Во-первых, процесс наводки слишком долгий. Камера делает снимок, только когда лицо оказывается полностью в фокусе. С одной стороны, это хорошо, нет смазанных снимков и всяких затылков, с другой — плохо: движущийся объект ей не поймать. Во-вторых, очень много времени занимает само сканирование. Умной и быстрой реакции не ждите. Подставка работает по жесткой схеме. Сначала опустить камеру вниз, посмотреть, что творится там, где обычно бывают ноги, сделать круг. Потом поднять фотоаппарат так, чтобы он встал прямо, и сделать еще один круг. Потом посмотреть вверх и снова повернуться. Таким образом, если фотоаппарат наткнется на чьи-то ноги или живот, то пропустит их, так как цепляться взглядом он умеет только за лица. Ну и наконец, темнота. Party-shot снимает в автоматическом режиме — а в нем камера не использует вспышку и при слабом освещении лишь увеличивает чувствительность, поэтому на снимках появляется цифровой шум.

■■■

Несмотря на недостатки всей системы, Party-shot очень сильно удивляет. В хорошем смысле этого слова. Подставка как будто пришла из фантастического фильма: стоит себе на столе, что-то сама делает, крутится, выбирает, снимает. А что самое главное, снимки получаются очень необычными. Как видно из названия, Party-shot предназначена для съемки вечеринок, вот и мы позвали друзей и провели с ними замечательный вечер. Естественно, на столе жила своей жизнью Party-shot. После процедуры обязательного позирования и развлечения с новым устройством про камеру все забыли и вечер продолжился как и всегда — хорошая компания, интересные разговоры. Никто не думал о камере и вел себя как обычно, в то время как Party-shot работала.

Снимки получились качественными. Никаких натянутых «улыбок в камеру», никаких напряженных лиц, которые обычно делают, когда позируют перед фотоаппаратом. Обычные, раскованные люди в обычной, непринужденной обстановке. И пусть все кадры сделаны с одного ракурса, их естественность ничем не заменить — отдать за нее придется не меньше 17 000 рублей (Party-shot плюс совместимый фотоаппарат). ■

Никакой игры на камеру — просто будьте собой!



-РЕКЛАМА- © 2009. Все изображения и логотипы являются собственностью владеющих ими компаний и охраняются авторским правом

www.coolermaster.com

МОСКВА: ПИРИТ-Дистрибуция 785-55-54, GSM 926-91-88, DELTA 737-52-74, АЙТИ МЕНЮ 727-33-55, ДЖАСТ 729-35-45, НИКС 974-33-33, НТ Компьютер 363-93-93, POLARIS 755-55-57, РЕГАРД 921-41-58, Flash 228-09-06, Форум 775-77-59, Ф-Центр 925-6447, Щедрин 784-72-34, Юлмарт 229-99-90, U-tech 665-58-72, Xmemory 980-22-96, Xpert 980-45-18
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: EUCLID 702-43-00, КЕЙ 320-43-40, 074 Компьютерный Мир 333-00-33, POLARIS 335-9-335, РиК 327-34-10, ТЕЛЕМАКС 703-10-33, Юлмарт 334-99-39, Xmemory 644-40-94
АРХАНГЕЛЬСК: Компьютерный Мир 650-868
БЕЛГОРОД: КЕЙ 33-30-30, НИКС 30-90-10, POLARIS 58-39-47
БИРОБИДЖАН: НИКС 3-56-44
БРЯНСК: НИКС 58-80-00
ВЕЛИКИЙ НОВГОРОД: КЕЙ 33-89-89, HARD 33-21-21
ВОЛОГДА: Компьютерный Мир 723-143, НИКС 75-00-02
ВЛАДИВОСТОК: Домотехника 25-25-25
ВОРОНЕЖ: КЕЙ 355-255, РЕТ 77-93-39, POLARIS 39-02-52
ДЕРБЕНТ: НИКС 570-95-73
ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер Екатеринбург 291-10-00, НИКС 345-04-88, НТ Компьютер 379-31-68, ПАРАД 371-36-68, POLARIS 375-3304, Трилайн 378-70-70
ИВАНОВО: НИКС 34-54-50
ИЖЕВСК: НИКС 63-78-88
КАЗАНЬ: КЕЙ 527-08-06, POLARIS 515-45-12
КАЛИНИНГРАД: Новая Система 728-33-3
КРАСНОДАР: НИКС 259-75-88, POLARIS 262-53-88, САНРАЙЗ Краснодар 210-00-66
КУРГАН: НИКС 46-45-99
КУРСК: Компьютерный Мир 390-343, РЕТ 51-08-00
ЛИПЕЦК: КЕЙ 233-233, НИКС 77-82-27, РЕГАРД 220-555, РЕТ 39-68-59
МАХАЧКАЛА: НИКС 51-53-33
МУРМАНСК: ТехноЦентр 400-400, КомпьютерМаг 47-81-81, 065
НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ: POLARIS 32-31-52
НИЖНЕВАРТОВСК: АРАКУЛ 24-09-20, НИКС 40-60-07, POLARIS 24-79-76
НИЖНИЙ НОВГОРОД: Апрель Сервис 220-98-58, КЕЙ 245-99-99, POLARIS 245-97-87, Стайл Микро Системс 22-031-22
НИЖНИЙ ТАГИЛ: НИКС 44-38-08
НОВОСИБИРСК: НТ Компьютер 344-99-04, Техносити 2-125-333
ОМСК: НИКС 36-25-47
ОРЁЛ: НИКС 55-51-90
ПЕРМЬ: НТ Компьютер 2433-800
ПЕТРОЗАВОДСК: КЕЙ 79-28-88
ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ: НИКС 23-33-34
ПСКОВ: Компьютерный Мир 622-221
РОСТОВ-НА-ДОНУ: НТ Компьютер 295-30-20, POLARIS 292-42-42
РЯЗАНЬ: Компьютерный Мир 24-94-77, НИКС 92-02-02, НТ Компьютер 90-05-05
РЫБИНСК: НИКС 22-27-67, Фронтекс 29-52-85
СЕВЕРОДВИНСК: POLARIS 50-18-07
СМОЛЕНСК: Компьютерный Мир 355-992
СОЧИ: POLARIS 64-09-18
СТАВРОПОЛЬ: НИКС 26-59-97, ЮПИТЕР 27-05-02
СУРГУТ: ТехноЦентр Сургут 24-50-05
ТАГАНРОГ: КЕЙ 430-555
ТОЛЬЯТТИ: POLARIS 361-555
ТУЛА: Компьютерный Мир 361-753, НИКС 36-42-41
ТЮМЕНЬ: Мастер 419-913
УФА: КламаС 291-21-12
ЧЕБОКСАРЫ: НИКС 51-60-31
ЧЕЛЯБИНСК: НТ Компьютер 740-19-00
ЧЕРЕПОВЕЦ: КЕЙ 32-30-72, Компьютерный Мир 241-324, НИКС 58-01-55
ЭЛИСТА: НИКС 3-49-55
ЯРОСЛАВЛЬ: КЕЙ 58-00-80, Фронтекс 72-61-26

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ: www.cooler-master.ru; oxladi.ru; shop.key.ru; www.compumir.ru; www.foshop.ru; www.flashcom.ru; www.it-menu.ru; www.justcom.ru; www.nix.ru; www.sms-nn.ru; www.polaris.ru

АРМЕНИЯ: NEST computers (10) 58-99-00
БЕЛАРУСЬ: Комплекс Групп (232) 710-333, Kompot.by (17) 290-41-08, Конструктив (17) 284-00-34, Мипс (17) 385-25-48, NewS Computers (17) 285-10-69, www.PCmount.com, www.TNTmarket.com
ГРУЗИЯ: Orion Technology (32) 244-546
МОЛДОВА: Accent Electronic (22) 23-45-69, Maxcom (22) 26-01-61
КАЗАХСТАН: ADVERCOM (727) 392-97-81, And Service (727) 277-94-88, Белый Ветер (7212) 910-111, BERSAR (727) 375-18-23, К-Компьютерс (7212) 570-321, ТехЦентр Аверс (7187) 344-544, PetroCom (7152) 4-90-00, Pulser (727) 2-918-000, Unicode (7182) 32-78-71, shop.ww.kz
УКРАИНА: Рома (61) 224-02-64, Прэксим Д (48) 777-22-77, K-Trade (44) 568-50-05, Brain-computers (44) 501-25-83, ДиСи Линк (57) 719-52-29, Компьютерные технологии (62) 343-88-88, Комп'ютерний Всесвіт (61) 270-99-74, КОМТЕХСЕРВИС (44) 236-88-00, КПИ-Сервис (44) 377-71-17, Микротрон (61) 212-55-77, Надежный компаньон (552) 42-31-14, НИКС (62) 311-90-50, NTCom (48) 728-83-15, NewComp (56) 372-80-42, Оптима-Крым (652) 22-25-00, PC Shop (57) 771-47-11, Смит. Компьютеры и сети (57) 702-04-72, ФИТО (62) 386-87-87, Электронный мир (57) 754-55-66, www.shopochem.com.ua, www.digital.zp.ua, shop.vsesvit.biz

ТВЕРД КАК КРЕМЕНЬ

Тестирование компьютера с системой на базе твердотельного накопителя

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Core i7-950 (Socket 1366, QPI, 3,06 ГГц, L3-кэш 8 Мб) + Titan Fenrir TTC-NK85TZ(RB) ● **Материнская плата:** Gigabyte GA-EX58-UD5 (ATX, Intel X58, Socket 1366, DDR3-800/1066/1333/2100+ МГц (до 24 Гб), 2x PCIe x16, 1x PCIe x8, 1x PCIe x4, 1x PCIe x1, 2x PCI, 10x SATA 2, FDD, IDE, RAID, 8x USB, 2x FireWire, 2x GbLAN, звук) ● **Память:** 6x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston KVR1333D3N9/2G CL9 ● **Видеокарта для расчетов графики:** ZOTAC GeForce GTX 295 1792 Мб DDR3 (ZT-295E3MB-FSP) ● **Жесткие диски:** 1,5 Тб Western Digital Caviar Green WD15EADS, (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб) + 40 Гб SSD Intel X25-V (SATA 2) ● **Оптический привод:** LG BH08 LS20 Black (DVD±R/RW, BD-R, DL) ● **Корпус:** SilverStone Fortress FT01B-W Black (Middle Tower, ATX, USB, Audio) ● **Блок питания:** P4 Chieftec CFT-1000G-DF 1000 Вт ● **Дополнительно:** Кардридер, Creative X-Fi Titanium 7.1, Windows 7 Home Premium 64-bit, Agnitum Outpost Security Suite Pro ● **Цена на март 2010 года:** 119 385 руб.

Бесшумные, легкие, надежные — твердотельные накопители используются даже на международной космической станции. Они экономят энергию и обеспечивают высочайшую скорость чтения и записи. Только и стоят как космическая станция, и в серийные компьютеры их до поры до времени не ставили: один гигабайт памяти на твердотельном накопителе — это больше ста рублей, в то время как один гигабайт на обычном винчестере — всего четыре. Но какой производительности можно добиться, если установить на SSD операционную систему! Долгое время сборщики компьютеров облизывались — и наконец решились: в феврале 2010-го появился **Meijin Extreme Core i7-950 SSD**, серийный системный блок с системой на базе твердотельного накопителя. И мы его для вас протестировали.

Холодный металл

Компьютер собран в топовом корпусе **SilverStone Fortress FT01B-W Black**, сделанном полностью из алюминия. Никаких изысков: Middle Tower, прозрачное окно на всю боковую стенку, дополнительные порты сверху — качественно и строго. Система охлаждения отличная: спереди стоит 180 мм вентилятор на вдув, еще один такой же на верхней крышке работает на выдув, ему помогает вытяжная 120 мм вертушка сзади. Все они подсвечиваются синим цветом. Свой вклад в общий дизайн вносит процессорный кулер **Titan Fenrir TTC-NK85TZ(RB)** с зеркальными лопастями вентилятора. Компьютер собран тщательно и аккуратно — в окошко не видно ни одного болтающегося проводка.

Держать марку

В основе системы лежит материнская плата **Gigabyte GA-EX58-UD5**. Конечно, это не топовая **UD6**, но и у нее возможностей хватает: десять жестких дисков, NVIDIA 3-way SLI, CrossFireX. Meijin использовала только один слот PCIe x16: поставила в него двойную **ZOTAC GeForce GTX 295**. Ей в пару определили **Intel Core i7-950**, практически топовый четырехъядерник с частотой 3,06 ГГц и 8 Мб кэш-памяти L3. Ко всему этому добавили 12 Гб оперативной памяти DDR3-1333, набранной из шести планок **Kingston KVR1333D3N9/2G**. Ну и, наконец, файловая система — два отдельных жестких диска. Для хранения информации стоит 1,5 Тб **Western Digital WD15EADS**, операционная система **Windows 7 Home Premium 64-bit** установлена на 40 Гб **SSD Intel X25-V**. В теории это должно существенно повысить быстродействие ОС.

Из дополнительного нужно отметить дискретную звуковую плату **Creative X-Fi Titanium 7.1**. Про звуковые карты сегодня как-то забывают, полагаясь на встроенный в материнскую плату кодек, а зря — качеством звука он не блещет. Также в компьютере стоит пишущий Blu-ray-привод **LG** и кардридер все в одном.

Барьер взят

Когда в компьютере настолько мощный процессор, а видеокарту до сих пор не может полностью загрузить ни одна современная игра, прогонять систему на наличие тормозов не очень-то и интересно. Результаты оказались предсказуемо высокими. Мы проверили работу Meijin Extreme Core i7-950 SSD в тройке игр и парочке синтетических тестов.

С машиной даже **Crysis** в Full HD с AF 16x и AA 8x не смог ничего сделать и показал 46 кадров в секунду, а в **Devil May Cry 4** и **Resident Evil 5** планка производительности не опускалась ниже сотни кадров. Куда больший интерес вызвали синтетические тесты. **PCMark05** был установлен на SSD-диск и показал невероятную прыть. Общий результат превысил 15 000 условных баллов, в то время как жесткий диск выдал 21 421 очко — для систем на базе стандартных HDD эти показатели раза в два ниже.

Синтетические тесты			
PCMark05			
CPU	**Memory**	**HDD**	**Overall**
10 629	9952	21 421	15 243
3DMark Vantage			
GPU	**CPU**	**Overall**	
18 406	43 986	21 537	

Игровые тесты		
Crysis 1.2 (DirectX 10)		
Разрешение	1680x1050	1920x1080
High + AF 16x, AA 4x	52,26	47,12
High + AF 16x, AA 8x	52,07	46,11
Devil May Cry 4 (Sc.2)		
Разрешение	1680x1050	1920x1080
High + AF 16x, AA 4x	228,78	183,68
High + AF 16x, AA 8x	179,26	147,8
Resident Evil 5		
Разрешение	1680x1050	1920x1080
High + AF 16x, AA 4x	117,2	110,5
High + AF 16x, AA 8x	110,5	100,5

Средняя скорость записи на SSD как минимум в два раза выше, чем у стандартного жесткого диска (100-200 Мб/с у SSD и 50-90 Мб/с — у обычного винчестера). Конечно, на 40 Гб особо не развернешься, но используя твердотельный накопитель в качестве загрузочного диска можно, теоретически, в те же два раза повысить скорость загрузки компьютера и работы ОС.

■■■

Meijin собрала мощный компьютер за приличную сумму — почти 120 000 рублей. Дорого — впрочем, за эти деньги вы получаете грамотно собранную систему, техническую поддержку и трехлетнюю гарантию. Что касается технической стороны вопроса, то радует возможность дальнейшего расширения. При желании можно нарастить объем дискового пространства, да и добавить лишнюю видеокарту никто не мешает. Подойдет, например, **GeForce GTS 250** для расчетов физики (помните, что мы писали в февральском номере о PhysX?). И, конечно, нельзя забывать про установленный твердотельный диск — несмотря на то, что стоимость системы из-за него существенно увеличилась, сам факт использования говорит о многом: SSD наконец-то заметили у нас в России, и это хороший знак. ■

Парнас
Parnas
Проспект Просвещения
Prospekt Prosvescheniya
Девяткино
Devyatkino
Ж.д. станция «Девяткино»
Railroad station "Devyatkino"
Гражданский проспект
КНИГИ * ФИЛЬМЫ * СЕРИАЛЫ * АНИМЕ * ИГРЫ * МУЗЫКА * ИСТОРИЯ
ТОМ 80
№4/2010
АПРЕЛЬ
WWW.MIRF.RU
МИР ФАНТАСТИКИ
ПОСТЪЯДЕРНЫЙ МЕЖАВТОРСКИЙ ПРОЕКТ
ВСЕЛЕННАЯ МЕТРО 2033
ЧИСТАЯ ФАНТАСТИКА
2000-Е ГЛАЗАМИ ПИСАТЕЛЕЙ
ДМИТРИЙ ГЛУХОВСКИЙ
СОЗДАТЕЛЬ ВСЕЛЕННОЙ МЕТРО
СВЯЩЕННЫЙ ГРААЛЬ
ВОСЕМЬ ВЕКОВ ПОИСКОВ
ЧЕЛОВЕК - ВЕРШИНА ЭВОЛЮЦИИ
А ЕСЛИ БЫ ДИНОЗАВРЫ НЕ ВЫМЕРЛИ?
ОБЛОЖКА: ВСЕЛЕННАЯ МЕТРО 2033
АВТОР VS. ИЗДАТЕЛЬ
ДЮЖИНА НЕУДОБНЫХ ВОПРОСОВ
ВСПОМНИЛИ РОБЕРТА ХАЙНЛАЙНА
ПОСМОТРЕЛИ «АЛИСУ В СТРАНЕ ЧУДЕС»
НАУЧИЛИСЬ ОБРАЩАТЬСЯ С КОМПАСОМ И ЭХОЛОТОМ
ДОСТАЛИ С ПОЛОК «АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ»
СЪЕЗДИЛИ НА ANIMATRIX
ПОИГРАЛИ В «ТЕРМИНАТОРА»
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ
В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА ■ В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА ■ В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА ■ В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА ■ В ПРОДАЖЕ С
Купчино
Kupchino
Ж.д. станция «Купчино»
Рыбацкое
Rybatskoye

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Активность производителей комплектующих опять пошла на спад. Главные устройства первой половины 2010 года уже анонсированы, цены постепенно стабилизируются, ничего революционного не предвидится. Единственной серьезной новинкой в обозримом будущем должна стать **GeForce GTX 480** — первая видеокарта **NVIDIA** с поддержкой DirectX 11. Некоторые онлайновые магазины уже принимают на нее предварительные заказы.

Другое дело — производители периферии. Вам нравится трехмерное кино? Скоро увидите такую же картинку дома на собственном мониторе. Идея полного сенсорного управления компьютером в лучших традициях фантастических фильмов не дает покоя? И это тоже стоит вполне разумных денег.

«**Дешево и сердито**» — меньше 15 000 руб. Вот и добрались четырехъядерные процессоры **AMD Phenom** до бюджетных игровых конфигураций. Учитывая, что большинство современных игр уже взяли на вооружение поддержку мультиядерных систем, данный факт не может не радовать. Сэкономленные на оперативной памяти и приводе DVD-RW деньги позволят увеличить объем жесткого диска до 320 Гб — используем уже доказавшую свою надежность модель **Seagate Barracuda ST3320418AS** с объемом буфера 16 Мб. Акустическая система 2.1 **Defender I-Wave 45** звучит достойно для своей цены и ориентирована в первую очередь на игры и фильмы. Также обратите внимание на новый 22-дюймовый монитор **Samsung SyncMaster 2233NW** — еще больше дюймов и пикселей за те же деньги.

Intel в нижней ценовой категории ведет более консервативную политику, поэтому здесь мы ограничиваемся улучшением жесткого диска и периферии. Комплект 5.1-акустики **Microlab A-6601** наполнит вашу комнату полноценным звуком и не займет много места.

«**Смерть тормозам**» — меньше 20 000 руб. В среднем ценовом сегменте у нас затишье в стане AMD. Разно-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 975 Extreme OEM (ядро Bloomfield, 3,3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + вентилятор Cooler Master V10 (алюминий+медь, 12 см, 800-2400 об/мин, 17 дБ, красная подсветка)	39 000
Системная плата: Gigabyte X58A-UD7 (Intel X58, 6x DDR3 800/1066/1333/2200 макс. до 24 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x8, 2x PCIe x1, 1x PCI, 3-way SLI/CrossFireX, 8x SATA 2, 2x SATA 3, IDE, 2x eSATA, 10x USB 2.0, 2x USB 3.0, 3x IEEE 1394a, PS/2, 2x LAN, звук)	11 300
Память: 2x Kit 3x 2 Гб DDR3 1600 МГц Kingston PC12800 (KHX1600C8D3K3/6GX)	22 700
Видеокарты: 2x Sapphire HD 5870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	33 400
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	9999
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8300
Корпус: Gigabyte 3D Mercury GZ-FW1CA(AJB/AJS) (ATX, mATX, eATX, CEB, 4x 12 см, 4x USB, аудио, IEEE 1394a, черный или серебристый) + БП ICE HAMMER IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8 см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	15 500
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (1600 dpi, беспроводная, Bluetooth)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (5.1, 360 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	88 560
Пульт дистанционного управления: Logitech Harmony 900 (беспроводный, сенсорный дисплей, литиево-ионный аккумулятор)	16 200
Со всеми наворотами:	**265 509**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 925 BOX (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5200
Системная плата: MSI GF615M-P33 (Socket AM3, NVIDIA GeForce 6150SE, 2x DDR3 800/1066/1333 макс. до 8 Гб, PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, IDE, 4x SATA 2, 4x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, VGA, аудио)	1800
Память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1690
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4670 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	950
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1750
Системный блок:	**15 490**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender I-Wave 45 (2.1, 2x 10 Вт + 25 Вт, 40-20 000 Гц)	1400
Монитор: Samsung SyncMaster 2233NW (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6500
Системный блок и периферия:	**24 025**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1000
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5750 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3350
Дополнительная память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1690
Со всеми наворотами:	**30 065**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4200
Системная плата: Gigabyte GA-EP41-UD3L (Intel G41, 4x DDR2-667/800/1066 макс. до 8 Гб, PCIe x16, 3x PCI, 3x PCIe x1, IDE, 4x SATA 2, 2x USB 2.0, COM, LPT, 2x PS/2, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2200
Память: 2 Гб DDR2 800 МГц Kingston PC6400 (KVR800D2N5/2G)	1390
Видеокарта: Palit GeForce GT 240 Sonic 512 Мб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	2990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	950
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1750
Системный блок:	**15 080**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab A-6601 (5.1, 5x 6,2 Вт + 22,5 Вт, 50-20 000 Гц, 65 дБ)	3400
Монитор: ViewSonic VA2413wm (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**27 249**
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8300 BOX (ядро Yorkfield, 2,5 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	1200
Замена видеокарты: ASUS GeForce GTS 250 512 Мб GDDR3 [ENGTS250 DI/512D3] (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	1100
Дополнительная память: 2 Гб DDR2 800 МГц Kingston PC6400 (KVR800D2N5/2G)	1590
Со всеми наворотами:	**31 139**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 925 BOX (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5200
Системная плата: Gigabyte GA-MA770T-UD3P (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3 1066/1333/1666 макс. до 16 Гб, PCIe x16, 2x PCI, 4x PCIe x1, IDE, 6x SATA 2, 8x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, 2x PS/2, аудио)	3200
Память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1690
Видеокарта: XFX Radeon HD 5750 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5650
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	950
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4 pin, 1x 6-pin, 2x USB, звук)	2200
Системный блок:	**20 490**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN Stream (2.0, 2x 40 Вт, 40-27 000 Гц)	3150
Монитор: BenQ SE2241 (TFT, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, SCART, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	10 500
Системный блок и периферия:	**35 650**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2500
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1520
Дополнительная память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1690
Со всеми наворотами:	**40 360**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i3 540 BOX (ядро Clarkdale, 3 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)	5290
Системная плата: Gigabyte GA-P55M-UD2 (Intel P55, PCIe x16, PCIe x4, 2x PCI, 4x DDR3 800/1066/1333/1600/2200 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, IDE, 7x SATA 2, 10x USB 2.0, IEEE 1394, S/PDIF-out, LAN, PS/2, аудио)	3600
Память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3380
Видеокарта: ASUS GeForce GTS 250 512 Мб GDDR3 [ENGTS250 DI/512D3] (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	4090
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	950
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1750
Системный блок:	**20 660**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO-6C (2.0, 2x 50 Вт, 55-31 000 Гц, 88 дБ)	4550
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	9990
Системный блок и периферия:	**37 360**
Замена ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2180
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2860
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3380
Со всеми наворотами:	**45 780**

образим конфигурацию, прикупив новый 21,5-дюймовый монитор **BenQ SE2241** со встроенным ТВ-тюнером и поддержкой разрешения Full HD.

В системе на базе процессора Intel вдвое увеличим базовый объем оперативной памяти (не забудьте перейти на поддерживающую такие мощности операционную систему, если вы еще этого не сделали). При этом у нас останется еще немного денег на увеличение объема жесткого диска. Обновление акустической системы затрат не потребует: колонки **Microlab SOLO 4** мы заменим на **Microlab SOLO 6C** — из того же модельного ряда и в ту же стоимость, но мощнее и качественнее предшественника.

«**Займи, но купи**» — меньше 30 000 руб. В системе AMD заменим монитор **Samsung SyncMaster T260HD** на **Samsung SyncMaster 2233RZ** — пожалуй, самую важную новинку этого номера. Обратите внимание на эмблему «3D Ready»: в массовой продаже наконец появляются мониторы с частотой 120 Гц. Не забудьте лишь докупить специальные очки.

В компьютер на базе Intel также докупим новый монитор — притом весьма необычный. **Acer T230H** оснащен высокоточным сенсорным экраном с поддержкой технологии мультитач (читайте о ней в спецматериале «Трогательные дисплеи» на следующих страницах). Мультитач позволяет не только перетаскивать файлы одним движением руки, но и, например, полноценно рисовать непосредственно на экране монитора. Интересно, получится ли со временем делать хедшоты, просто ткнув врагу пальцем в голову, или командовать юнитами в стратегиях, водя руками по дисплею.

«**Тебя я видел во сне**» — цена не ограничена. Самая мощная из имеющихся в продаже материнских плат, **GA-X58A-UD7**, вновь вышла с заводов **Gigabyte**. Модель, естественно, проектировалась с расчетом на будущее: два порта SATA 3 и два порта USB 3.0 позволяют использовать наисовременнейшие устройства — чем мы и воспользуемся: установим в этот компьютер жесткий диск **Seagate Barracuda XT ST32000641AS** объемом 2 Тб и буфером в 64 Мб. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6700
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (Socket AM3, AMD 790X, 4x DDR3 1066/1333/1666 макс. до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCI, 3x PCIe x1, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, 2x IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, 2x PS/2, аудио)	4100
Память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3380
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	6500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3750528AS 750 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2400
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	950
Корпус: 3Q BlackHawk blue neon (ATX, 1x25 см, 4x12 см, 4x USB, звук, eSATA) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	6700
Системный блок:	**30 730**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster 2233RZ (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 3 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, 60-120 Гц, 3D Ready)	17 750
Системный блок и периферия:	**56 830**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1000
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	8500
Дополнительная память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1690
Со всеми наворотами:	**68 020**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

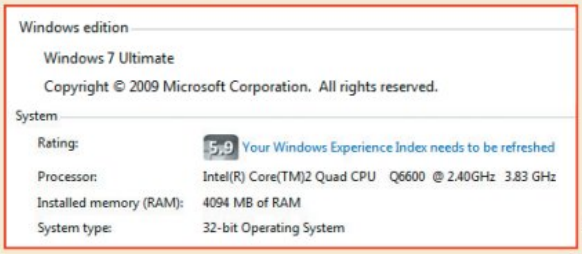
Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	7470
Системная плата: Gigabyte GA-P55-UD4 (Intel P55, 4x DDR3 800/1066/1333/1600/2200+ макс. до 16 Гб, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, SLI/CrossFire, IDE, 8x SATA 2, eSATA, 10x USB 2.0, 1x IEEE 1394a, S/PDIF-out, S/PDIF-in, COM, 2x PS/2, LPT, LAN, звук)	5500
Память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3380
Видеокарта: ZOTAC GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	6950
Жесткий диск: Seagate Barracuda SV35.5 ST31000525SV 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	3500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	950
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4 pin, 1x 6-pin, 2x USB, звук)	2200
Системный блок:	**29 950**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: Acer T230H (TN+CrystalBrite, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 80 000:1, VGA, DVI, HDMI, USB, стереоколонки 2x 1,5 Вт)	15 000
Системный блок и периферия:	**54 410**
Замена ЦП: Intel Core i7 860 BOX (ядро Lynnfield, 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	3820
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	8050
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3380
Со всеми наворотами:	**69 660**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения нужно ввести слово #hard и только потом, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого сообщения около трех рублей.

Подскажите, могу ли я поставить 4 Гб оперативной памяти на 32-битную Windows 7? Увидит ли она их? И сколько занимает места полностью установленная система?



Начну с последнего вопроса. Официально Windows 7 требует жесткого диска объемом не меньше 16 Гб, при этом минимальное пространство для установки — 10,5 Гб.

В то же время у вашего покорного слуги папка **C:\Windows** с установленной Windows 7 и всеми обновлениями занимает 14 Гб — и продолжает увеличиваться.

Что касается 4 Гб RAM — да, система их увидит, но это предел 32-битной версии. Больший объем оперативки доступен лишь 64-битной «Семерке»: «Домашняя базовая» комплектация поддерживает до 8 Гб оперативной памяти, «Домашняя расширенная» — до 16 Гб. А «Профессиональная», «Корпоративная» и «Максимальная» версии 64-битной Windows 7 способны адресовать аж до 192 Гб памяти!

Производят ли сегодня видеокарты под старые разъемы материнской платы? Какие вообще разъемы под видеокарты существуют?

Основные разъемы — это ISA, PCI, AGP и PCI Express. Тридцать лет назад могучим и ультрасовременным казался **IBM XT-Bus**, затем был **VESA** — дети восьмидесятых наверняка могут повздыхать над настройкой VESA-драйвера в **Krush, Kill 'n' Destroy**.

Компьютерные игры, какими мы их знаем сейчас, начали получать более-менее серьезное коммерческое распространение во времена шины **ISA** (Industry Standart Architecture), имевшей разрядность 8/16 бит и работавшей на восьмимегагерцовой частоте. Она широко использовалась с 1981 по 1993 год, однако и в 1996-м ее хватало для запуска первого **Quake**!

В 1991 году **Intel** завершила разработку первой версии шины **PCI** (Peripheral Component Interconnect), в 1995-м она получила поддержку на уровне ОС Windows 95 и стала, таким образом, де-факто стандартом для большинства внутренних устройств, включая и видеокарту.

Однако уже два года спустя возможностей шины PCI перестало хватать, и в 1997-м Intel представила новый стандарт, известный практически всем современным игрокам, — **AGP** (Accelerated Graphics Port). Несколько раз появлялись новые спецификации шины — AGP 2x, 4x и 8x, отличавшиеся от самой первой количеством пересылаемых блоков данных за один такт. Но, увы, AGP была ограничена мощностью в 40 Вт, и в 2002-м все та же Intel обнародовала первую версию шины **PCI Express** (PCIe) — именно она сейчас и используется в большинстве игровых компьютеров по всему миру.

Надо сказать, что разработчики аппаратного обеспечения не переходят на новый стандарт, как только тот появляется, ведь новая ветвь развития может оказаться и тупиковой, как уже бывало. На протяжении года-полутора продукция производится на два фронта, и только если новинка хорошо продается и технология развивается — компании переключаются на нее полностью.

В случае с PCI Express этот переход уже произошел. Новая шина дала миру массу технологических преимуществ и повсеместно вытеснила AGP из производства. AGP-видеокарты еще реально встретить в продаже, но в подавляющем большинстве случаев это уже остатки, залежавшиеся на складах.

Какие игровые рули совместимы с Xbox 360?

Баранок, совместимых с Xbox 360, довольно много. У нас в магазинах можно найти рули как известных производителей, например, **Logitech** (модель DriveFX Wheel, 1500-2000 рублей) и **Microsoft** (Wireless Racing Wheel, 5000-6000 рублей), так и малознакомых нашим игрокам компаний вроде **Speedlink** (Speedlink Power Freeback Racing Wheel, 2000-3000 рублей). Замечательные модели **Logitech G25** и **G27**, недорогие рули компании **DVTech** совместимы с компьютером, PlayStation 2 и PlayStation 3, однако Xbox 360 все еще не поддерживают.

В премиум-классе один из лучших рулей для Xbox 360 — **FANATEC Porsche 911 Turbo S Wheel**, но за него придется выложить сумму, сопоставимую со стоимостью настоящего руля от Porsche! Два года назад он стоил около 20 000 рублей, а сегодня его и в продаже найти сложно: пока FANATEC выпустила только одну партию в 10 000 штук.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо на ***hotline@igromania.ru***, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Подробно расскажите, что происходило с компьютером до и после возникновения неполадки, не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

В SMS также не экономьте на описании неполадки и указывайте свой электронный адрес, чтобы мы могли уточнить детали.

Хочу переконвертировать AVI-ролик в формат Bink video, который используется в играх. Пробовал программу RAD Video Tools, но не смог в ней разобраться. Не подскажете, как она работает?

После установки **RAD Video Tools** запускаете ее из меню **Пуск** или открываете файл **radvideo.exe**, который, скорее всего, лежит в папке **C:/Program Files/RAD Video**.

Появляется диалог открытия файла, но не совсем обычный, а с кучей кнопочек. В верхней, диалоговой части окна мы выбираем исходный файл. Это может быть не только AVI, но и практически любой современный формат видео, звука или графики.

Выбрав файл, нажимаем кнопку **Bink it!** в левом нижнем углу того же диалога. Открывается окно с настройками. Их много, но не пугайтесь, конвертер работает и «из коробки». Так что для начала параметры можете не менять, а сразу нажать кнопку **Bink**.

Когда конвертация закончится, в папке с исходным файлом появится его BIK-аналог. Как видите, очень быстро и просто. Теперь можно поиграть с настройками для достижения оптимального размера файла при нормальном качестве видео.

Подскажите, что такое время отклика монитора и какое значение этого параметра нужно для игр?

Время отклика монитора — это время, которое нужно пикселю жидкокристаллического монитора, чтобы перейти из активного состояния в неактивное и обратно. Измеряется оно в миллисекундах. Если монитор медленный, то в динамичных сценах фильмов и игр пиксели не успевают поворачиваться — появляется размытое затемнение контуров.

Значение «времени отклика, достаточного для игр» сильно менялось с развитием технологий. Например, лет десять назад считалось, что 25 миллисекунд — это уже хорошая, шустрая матрица. Сейчас почти все современные мониторы имеют время отклика меньше 16 мс и практически лишены проблем с контурной тенью. Тем не менее игроки предпочитают брать модели, у которых этот параметр составляет от 8 до 2 мс.

У меня подключен Wi-Fi-интернет на скорости 54 Мбит/с, но файлы качаются со скоростью 10 Кбайт/с. В чем проблема?

Скорость подключения Wi-Fi 802.11g в 54 Мбит/с — это миф. Эта цифра в свойствах подключения показывает лишь максимальный теоретический предел скорости при соблюдении идеальных условий. Но даже при работе рядом с Wi-Fi-роутером скорость обычно вдвое ниже. А когда, например, ваш покорный слуга плещется в ванне с утятами и ноутбук отделен от точки доступа тремя стенами и плотной паровой завесой, пропускная способность беспроводного канала и вовсе опускается до 5 Мбит/с!

И все-таки 10 Кб/с — это слишком мало для домашнего роутера. Значит, вариантов три:

- точка доступа находится очень далеко от вас, и сигнал очень слабый;
- к точке доступа подключено слишком много народу, и она постоянно перегружена;
- вы подключаетесь к бесплатной общественной точке доступа (такие, например, установлены в сетях «Макдональдс» и «Шоколадница»), где администраторы вручную ограничивают скорость подключения.

Судя по тому, что модель Wi-Fi-роутера и название интернет-провайдера вы не указали, истина где-то посередине.

Чистил жесткий диск и наткнулся на папку Temp в каталоге C:\Documents and Settings\Admin\Local Settings. Можно ли ее как-то удалить, а то файлы в ней весят больше 6 Гб!

Не просто можно, а нужно! Слово «Temp» — это сокращение от английского «Temporary» (временный). На компьютере таких папок несколько, в них хранятся временные файлы, необходимые для запуска и/или работы некоторых программ. В идеале эти программы должны автоматически «убирать за собой», но где мы и где тот идеал?

Хорошо бы чистить эти папки регулярно, чтобы в системе было поменьше мусора. К сожалению, при работе Windows многие временные файлы удалить не получится, поэтому лучше перезагрузиться в безопасном режиме и удалить содержимое папки. Кроме того, очищать temp-папки при запуске или, наоборот, при завершении работы умеют многие системные твикеры или специальные программы — например, бесплатная **CCleaner**, которую можно скачать с сайта ***www.piriform.com***.

Купил в магазине лицензионную Windows 7 для сборщиков компьютеров и установил. Могу ли я в случае смены (сборки) нового компьютера установить на него эту же ОС?

Смотря что подразумевается под лицензией «для сборщиков» — OEM- (Original Equipment Manufacturer) или OLP-версия (Open License Program).

Согласно лицензионному соглашению, OEM-версию Windows 7 можно использовать только на том компьютере, на который она была установлена первоначально. Особенность OEM-версии «Семерки» — в ее привязке к оборудованию компьютера, в частности, к материнской плате.

Поскольку, установив систему в первый раз, вы согласились с подобной формулировкой лицензионного соглашения (вы ведь читали его перед подтверждением, верно?), ответ из Центра активации будет негативным. Установить эту же ОС на новый компьютер не получится.

Владимир Крошилин

StarCraft

Легенда: путь к релизу

Главной киберспортивной стратегии, сразу после релиза ставшей игровой классикой, 31 марта 2010 года исполнилось 12 лет. Накануне выхода StarCraft 2 «Игромания» вспомнила, как маленькая студия Silicon & Synapse превратилась в Blizzard Entertainment, а провальная игра «Орки в космосе» — в лучшую стратегию XX века.

Blizzard Entertainment появилась благодаря поразительному случаю. Однажды студенты Калифорнийского университета Майк Морхейм и Аллен Эдхам сидели в компьютерном классе на практическом занятии и программировали. Когда Аллен отправился к принтеру забрать распечатку, Майк решил подшутить: сел за освободившийся компьютер, набрал команду «lock», ввел пароль и вернулся на свое место. Через пять минут пришел Аллен и как ни в чем не бывало продолжил работу. Оказалось, у обоих студентов был один и тот же пароль — Joe. Так таинственный Джо познакомил будущих основателей Blizzard.

Эдхам всю жизнь хотел стать разработчиком: еще студентом он тестировал игры для основателя **Interplay** Брайана Фарго и программировал свои собственные проекты для компании **DataSoft**. Окончив университет, Аллен ре-

Зимой 1991-го эти трое основали Silicon & Synapse (слева направо): Фрэнк Пирс, Майк Морхейм, Аллен Эдхам.

Игры Blizzard знамениты не только качеством, но и глубиной — в частности, сюжетом. Однако существует байка, что сценарий Warcraft: Orcs & Humans придумывали во время озвучки игры.

STARCRAFT
КАК УЧЕБНАЯ ДИСЦИПЛИНА

В 2009 году в одном из самых старых и престижных высших учебных заведений США, Калифорнийском университете в Беркли, ввели необычный предмет под названием «StarCraft: The Art of War». Курс состоит из лекций и практических занятий, на которых студенты учатся эффективно мыслить и принимать верные решения в условиях цейтнота — и использовать навыки, полученные в процессе игры, в реальной жизни. Преподаватели — профессиональные киберспортсмены из Южной Кореи — не просто открывают секреты мастерства по принципу «делай как я!», а разбирают разные стратегии игры с использованием сложных формул, теории вероятности и т.п. В интернете можно найти видеозаписи нескольких лекций, каждая длится от получаса до полутора (ключ для поиска на YouTube — «UC Berkeley StarCraft Class Lecture»).

шил, что знает об игровой индустрии достаточно, и решил открыть собственное дело. Он уговорил Майка и Фрэнка Пирса (еще одного университетского приятеля) основать в Ирвайне небольшую студию — так восьмого февраля 1991 года появился стартап **Silicon & Synapse**.

Аллен и Майк вложили в компанию по $10 000 и назвались президентом и вице-президентом соответственно, а Фрэнк стал их первым программистом. Вскоре трио превратилось в квартет: Майк пригласил в команду своего университетского друга, талантливого программиста Патрика Уайетта.

Боевые шахматы, ваканга и гонка

Весь 1992 год друзья портировали игры **Interplay Productions** с Commodore 64, Amiga и «Макинтоша». Их стараниями, например, появились DOS-версии **J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings** и двух частей **Battle Chess**.

Вырученные деньги пошли на расширение штата и аренду офиса площадью 55 м². По словам Аллена, все, что они с Майком зарабатывали в первые годы, они вкладывали в развитие компании: «Если у нас появлялись свободные деньги, мы не повышали зарплаты друг другу, а тут же нанимали еще одного художника или программиста». Бывало, что на протяжении многих месяцев, в том числе и во время разработки StarCraft, друзья работали по восемьдесят часов в неделю — то есть почти по двенадцать часов каждый день.

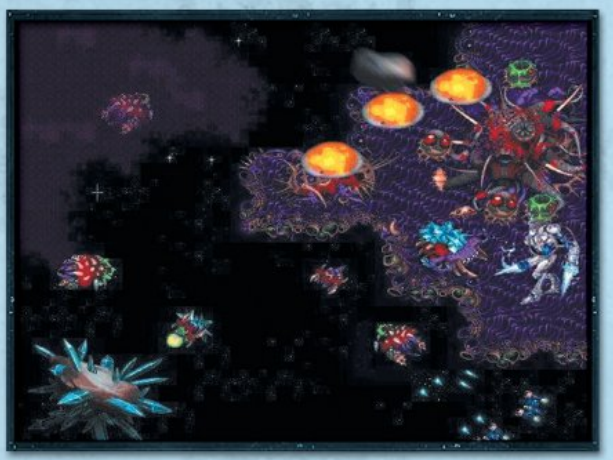
Формально первая игра, которую разработала Silicon & Synapse, — это аркадная гонка **RPM Racing**, выпущенная Interplay для SNES (у нас больше известна как Super Nintendo). Но на самом деле RPM была лишь ремейком другой гонки, **Racing Destruction Set**, изданной **Electronic Arts** в 1985 году. Зато следующий проект Silicon & Synapse, великолепный платформер **The Lost Vikings**, друзья разработали с нуля.

Игру также выпустила Interplay, и оценить ее смогли владельцы почти всех существовавших в то время платформ — Amiga, Amiga CD32, SEGA Mega-Drive, SNES, PC (а в 2003 году ее еще и портировали на Game Boy Advance). В июне 1993-го на SNES и Sega Mega Drive появилась еще одна гонка Silicon & Synapse — **Rock N' Roll Racing**, аркада, в которой нужно было отстреливать оппонентов под грохот рок-музыки.

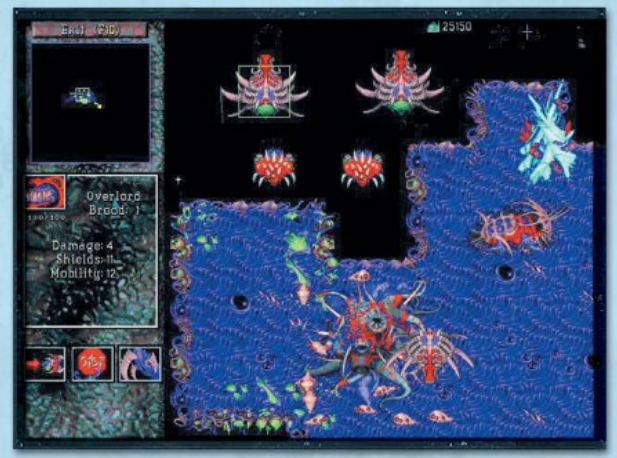
Критики довольно быстро оценили потенциал Silicon & Synapse — так, журнал **Video-games** назвал компанию лучшим разработчиком 1993 года. Однако простым игрокам до этого не было никакого дела. Аллен решил, что для достижения успеха им необходимо переименовать студию. «Никто понятия не имеет, что значит этот чертов Synapse», — повторял он во время перерывов на кофе.

Майк Морхейм предложил назвать компанию «**Chaos Studio**», но вскоре выяснилось, что фирма с таким названием уже существует. Ее хозяева готовы были продать права за сто тысяч долларов. Приятели решили, что сто тысяч долларов — слишком дорого за красивое словосочетание. Перебирая разные варианты, Майк и Аллен пришли к **Ogre**

Набор юнитов зергов из ранней альфа-версии.



Астероиды с ресурсами в ранней альфе парили над землей.



Ранняя альфа. Найдите десять отличий от Warcraft 2: Tides of Darkness.

Entertainment Studio, но потом, лениво листая словарь, Аллен наткнулся на слово «Blizzard». Так Silicon & Synapse стала Blizzard Entertainment.

Карт-бланш

В 1993 году образовательная компания **Davidson & Associates** приобрела Blizzard Entertainment за $10 млн — с условием, что двадцать сотрудников студии сохраняют полную независимость. Впоследствии владельцы Blizzard менялись еще несколько раз. В 1996 году Davidson & Associates вместе с **Sierra On-Line** была куплена компанией **CUC International**, а уже в 1997-м CUC International объединилась с сетью отелей, агентств недвижимости и центров по прокату автомобилей **HFS Corporation**, образовав конгломерат **Cendant Corporation**. В 1998-м после обвинения в финансовых махинациях Cendant продала свое игровое подразделение Sierra On-Line, куда входила Blizzard, французскому издательству **Havas**. Оно, в свою очередь, в тот же год было куплено **Vivendi Universal**. Наконец, 9 июля 2008 года после слияния **Activision** и Vivendi Games образовалось издательство **Activision Blizzard**.

Впрочем, мы отвлеклись. В 1994 году Blizzard Entertainment выпустила сразу четыре игры: маджонг **Shanghai 2: Dragon's Eye**, платформер **Blackthorne** и beat 'em up **The Death and Return of Superman**, а также знаменитую стратегию в реальном времени **Warcraft: Orcs & Humans**. Вообще-то в те времена королем RTS считали **Westwood Studios** с ее **Dune 2** (1992), и поклонников у жанра была масса. Но в 1993-1994 годах, пока сама Westwood работала над **Command & Conquer**, стратегии в реальном времени почти не выходили.

Заметив это, в Blizzard занялись первым «Варкрафтом». Демоверсию эпической саги о войне людей и орков впервые показали широкой публике на летней выставке бытовой электроники в Чикаго. Это мероприятие, кстати, примечательно еще и тем, что на нем Аллен Эдхам познакомился с владельцами калифорнийской **Condor**, Дэвидом Бревиком и Максом и Эриком Шеферами. В январе 1995-го те как раз взялись за разработку **Diablo**, продюсером которой и выступил Аллен Эдхам (именно он настоял, чтобы унылые пошаговые бои заменили на более динамичные и увлекательные сражения в режиме реального времени). Забегая вперед, скажем, что в конце 1996-го Diablo ушла на золото, — а за восемь месяцев до этого студия Condor влилась в состав Blizzard и стала называться **Blizzard North**.

К тому времени Warcraft: Orcs & Humans уже вышла — в течение первого года было продано 100 000 дисков. В Ирвайне началась разработка **Warcraft 2: Tides of Darkness**. На все про все Blizzard понадобилось десять месяцев — и это несмотря на то, что во второй части был реализован революционный по тем временам сетевой режим игры и использовался новый графический движок. Стратегию выпустили в декабре 1995 года — и уже к марту 1996-го она разошлась тиражом в полмиллиона копий.

Одна космическая стратегия вместо трех

Опьяненные успехом Blizzard Entertainment и руководство Davidson & Associates хотели, чтобы следующая игра студии вышла ровно через год — аккурат перед рождественскими праздниками 1996-го. Учитывая, что диски с Warcraft 2 разлетались как горячие пирожки, разумно было бы анонсировать **Warcraft 3**. Однако продюсеры серии, Майк и Аллен, не хотели заниматься самоповторением и решили сделать другую игру.

Многие сражения в ранней альфе разворачивались в открытом космосе на фоне далеких звезд.

Разработчики признаются, что без «Дюны» не было бы «Варкрафта». А без него, как вы понимаете, и StarCraft бы не появился.

ПОЛНЫЙ КОМПЛЕКТ

Сразу же после выхода StarCraft различные команды принялись создавать свои игры и дополнения «по мотивам» (официальными признаны три таких аддона, хотя сама Blizzard разработала из них только один).

Быстрее всех подсуетилась канадская студия **Aztech New Media** — ровно через четыре месяца после релиза StarCraft, 31 июля 1998 года, в продаже появилась стратегия **StarCraft: Insurrection**. Она состоит из трех десятков миссий для одиночной кампании и более сотни карт для мультиплеерных баталий, но нового контента (юнитов, например) не добавляет. В целом игроки приняли StarCraft: Insurrection хорошо, хотя и заметили, что аддон оттестирован хуже оригинальной игры. Второй аддон, **StarCraft: Retribution**, разработанный **Stardock Systems** и изданный **WizardWorks Software**, появился в конце 1998 года. В него вошло 120 карт и большая одиночная кампания. Retribution оценили как средненький аддон — кроме карт и одиночных кампаний, он опять-таки ничего особенного не добавлял, а сами карты и кампании оказались очень сложными.

Единственный аддон, разработанный самой Blizzard, вышел 30 ноября 1998 года. **StarCraft: Brood War** продолжил кампанию оригинальной игры, добавил семь новых юнитов, новые музыкальные треки и текстуры. Кроме того, Brood War немного подправил баланс сил — этим успех дополнения был предопределен.

Существует также четыре аддона, которые Blizzard считает неофициальными. Три мода созданы не профессиональными разработчиками, а фанатскими сообществами. **StarCraft: Liberation** и **StarCraft: After Brood War** добавляют в игру 10 и 21 новую миссию соответственно. **StarCraft: Realistic**, разработанный российскими модмейкерами из команды **Red System** (*www.redsys.ru*), включает 7 миссий за зергов, 5 — за протоссов и 3 — за терран. Кроме того, в Red System придумали несколько интересных графических эффектов. Так, авиация терран оставляет за собой дымный шлейф, а протоссов — фотонный; за летящими ракетами вьется огненный хвост; пушки танков и голиафов стреляют с отдачей; побитый самолет не разлетается на части в воздухе, а пикирует на землю и взрывается. Четвертый неофициальный аддон, Stellar Forces, выпущен компанией **Micro Star**, в него вошли 22 уровня для одиночной и 34 — для сетевой игры.

Российский мод StarCraft: Realistic чуть изменяет игровую графику — например, за ракетами и самолетами стелются дымные шлейфы, а мутализк, прежде чем атаковать, изрыгает зловонные газы.

После нескольких совещаний выяснилось, что и руководители компании, и рядовые сотрудники не прочь создать еще одну RTS, но только в ней должен быть не фэнтезийный мир, а высокотехнологичный мир будущего. Название для нового проекта придумали довольно быстро — **StarCraft**.

К этому времени в недрах Blizzard полным ходом шла разработка еще двух стратегий с футуристическим сеттингом — **Shattered Nations** и **Pax Imperia 2** (сиквел одноименной RTS, выпущенной **Heliotrope Studios** на «Макинтошах» в 1992 году). Shattered Nations повествовала о междоусобной войне людей в постапокалиптическом мире и была отменена в мае 1998-го (трейлер можно до сих пор найти на YouTube по ключу «Shattered Nations Trailer cancelled Blizzard game»). А Pax Imperia 2 создавалась параллельно с StarCraft, но, когда в Blizzard поняли, что игры

Альфа-версия StarCraft. Обратите внимание на кнопки интерфейса: он отличается и от ранней альфы, и от ранней беты.

Дропшипы терран в альфа-версии вмещали больше десанта.

будут конкурировать друг с другом на рынке, ее тоже отменили. В итоге Pax Imperia 2 доделала сама Heliotrope, и та вышла в октябре 1997 года под названием **Pax Imperia: Eminent Domain**.

Зерга, зурга и космические захватчика

Со StarCraft все тоже было непросто. На самом раннем этапе разработки планировалось ограничиться двумя расами — правда, с разными наборами юнитов. Авторы хотели отойти от так называемой шахматной схемы построения геймплея, когда противоборствующие стороны распоряжаются одинаковым набором фигур.

В Warcraft 2 войска обладали схожими боевыми характеристиками и отличались друг от друга лишь внешним видом. Метавшим топорики берсеркам противопоставлялись эльфийские лучники, здоровенные огры тягались с конными рыцарями, огнедышащие драконы соперничали в воздухе с наездниками грифонов — и так далее. Разрабатывая новую стратегию, Blizzard поставила на разнообразие: одной расе достались высокоразвитые технологии (лазерные пушки, звездолеты, психическое оружие и все такое прочее), а другая полагалась на грубую силу и брала верх благодаря численному превосходству.

Собирая альфа-версию, разработчики пришли к выводу, что в игре должно быть не две, а три стороны, как в Dune 2: терраны (Terran), протоссы (Protoss) и... кошмарные захватчики (Nightmarish Invaders) — именно так изначально назывались разумные насекомообразные существа. Затем их переименовали в зургов (Zurg), но через несколько месяцев выяснилось, что в анонсированном **Pixar** анимационном фильме «История игрушек 2» будет отрицательный персонаж — злой император Зург. На всякий пожарный букву «у» заменили на «е» — так зурги превратились в зергов (Zerg).

Ранняя альфа

Первоначально StarCraft создавался на слегка модифицированном движке Warcraft 2: Tides of Darkness, релиз был запланирован на ноябрь 1996 года. Blizzard даже выпустила несколько промороликов. В первом, коротком, не было ни красивых кат-сцен, ни слайд-шоу из скриншотов — только логотип игры (он, кстати, тоже отличался от финального) и желтый на черном фоне текст, представляющий зрителям трех участников конфликта: терран, протоссов и — тогда еще — зургов. Во втором ролике, напротив, была всего одна строчка текста («От создателей Warcraft...»), зато появилась короткая зарисовка с летящими космическими кораблями (ключ для поиска на YouTube — «StarCraft 1995 First Trailer»). Этого оказалось достаточно, чтобы заинтересовать игроков.

Для **E3**, проходившей в мае 1996 года, была собрана сырая демоверсия — так называемая ранняя альфа (по скриншотам на стр. 150 видно, насколько сильно она отличалась от финальной игры). Так, ресурсы добывались не из разбросанных по земле залежей кристаллов и месторождений газа, а из астероидов. Из-за этого трутни зергов не скользили по земле, а летали по небу. Обратите внимание на интерфейс — он практически под копирку содран с Warcraft 2: Tides of Darkness. Взгляните, как примитивно сделано покрывающее землю специальное биологическое вещество, на котором отстраиваются зерги (между прочим, изначально оно называлось не крип (Creep), а пупайи (Pupae)). На одном из скриншотов поверхность этого вещества окрашена в синий цвет, на другом — в фиолетовый. А теперь присмотритесь к сооружениям — многие из них очень сильно похожи на постройки орков.

Это альфа — на скриншоте можно увидеть, как голиаф стреляет из пушки.

Голиафы из альфы внешне сильно отличаются от своих собратьев из финальной версии игры.

КОЛЛЕКЦИЯ НАСТОЯЩЕГО СТАРКРАФТЕРА

За двенадцать лет существования StarCraft в мире победившего капитализма было выпущено бесчисленное множество разнообразной сувенирной продукции — от ручек и статуэток до комиксов и книг. Вот лишь некоторые вещи, которые обязан заиметь в своей коллекции настоящий фанат серии.

StarCraft: Передовая

Манга, которую в России официально распространяет питерское издательство «Комикс-Арт». В продажу уже поступили два из четырех существующих сборников.

StarCraft: Hybrid и StarCraft: Revelations

Первые рассказы, действие которых происходит во вселенной StarCraft (за ними выйдет еще дюжина книг и комиксов). Опубликованы в журнале Amazing Stories весной 1999 и 2000 гг.

StarCraft: The Board Game

Изданная осенью 2007 года настольная стратегия компании Fantasy Flight Games, в которую могут играть два-четыре часа от двух до шести человек.

Диска с игровыма саундтреками

Два часовых сборника со внутриигровой музыкой: вышедший в январе 2000-го **StarCraft: Game Music Vol. 1** и появившийся в августе 2008-го **StarCraft Original Soundtrack**.

P.S. Если вам этого мало, можете съездить в Южную Корею и купить там сувенирные фигурки, газированные напитки, картофельные чипсы, телефонные карточки, наклейки и прочие коллекционерские штучки с символикой StarCraft. А можете смастерить различных юнитов из конструктора «Лего» сами.

Публика встретила игру прохладно. На стенде Blizzard Entertainment было шесть компьютеров, и в начале выставки они были поровну поделены между StarCraft и Diablo — однако в последний день E3 космическая стратегия ютилась только на одном. Не была восторженной и реакция профильной прессы: суть игры она описала двумя существительными и одним предлогом — «орки в космосе». Также из-за обилия фиолетового цвета StarCraft прозвали «пурпурным «Варкрафтом». Это был провал.

Перед Blizzard стоял нелегкий выбор: либо выпустить игру перед рождественскими праздниками в том виде, в котором она предстала на E3, либо перенести дату релиза на неопределенный срок, чтобы коренным образом изменить геймплей и графику, либо вовсе отменить проект, как это произошло с Shattered Nations. Выбрали второй вариант.

После тестов протоссы и зерги были искусственно ослаблены разработчиками.

Карриер протоссов в бете использовал не восемь, а десять перехватчиков.

Скриншот из ранней беты. И вновь разработчики экспериментируют с внешним видом интерфейса.

В ранней бете камера располагалась чуть выше, чем во всех остальных вариантах игры.

Альфа и бета

Почти все наработки отправились в мусорную корзину. Команда программистов под руководством Боба Фитча засела за изменение графического движка и написание нового алгоритма поведения искусственного интеллекта.

В начале 1997 года была готова альфа-версия игры. Взгляните на скриншоты: от старого интерфейса не осталось и следа. Изменилась и графика. Например, иначе выглядят шагающие роботы терран и голиафы, карриеры протоссов кажутся намного меньше. У многих юнитов другие названия: драгунов называют темплярами, врайтов — фениксами, обсерверов — свидетелями, а риверов — трилобайтами. У некоторых юнитов есть дополнительное вооружение: скажем, уже упомянутый голиаф умеет стрелять из пулемета, пушки и огнемета. А в StarCraft образца 1998 года он лупит по наземным целям из пулемета, а по воздушным — из ракетной установки.

Альфа-версия смотрелась неплохо, но и ее качества оказалось недостаточно. Из-за того, что в игре использовалось модернизированное графическое ядро Warcraft 2: Tides of Darkness, разработчики не могли реализовать целый ряд интересных задумок — например, закапывание под землю у зергов или невидимость у терран.

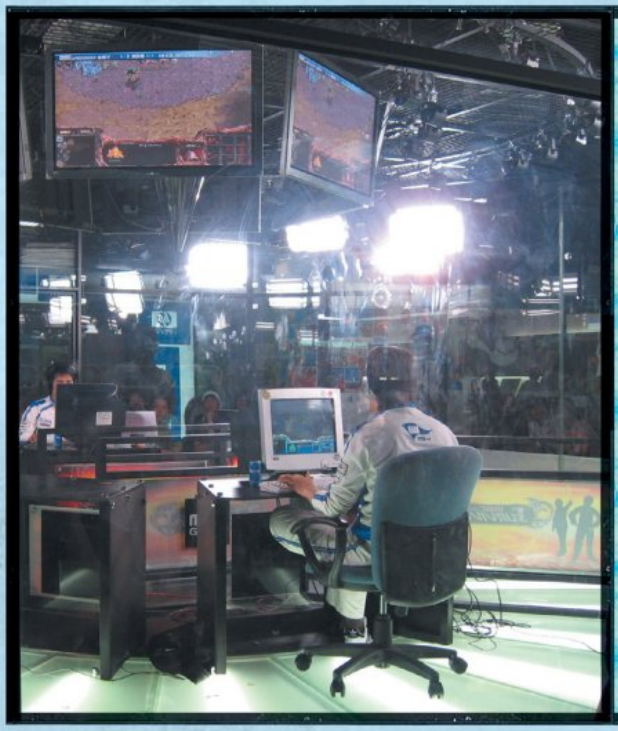
Программистам Боба Фитча вновь пришлось основательно копаться во внутренностях движка. «Дайте мне два месяца, и мы сможем внедрить все, что вы желаете, и даже в десять раз больше», — успокаивал он дизайнеров. Несмотря на то что в 1996-м трехмерные игры уже существовали (**Wolfenstein 3D**, **Doom**, **Doom 2**), Blizzard не стала переделывать свой двухмерный движок. Разработчиков вполне устраивали спрайты «Варкрафта»: «Пусть у игры хороший новехонький движок — с плохим геймплеем она все равно долго не протянет», — то и дело замечал Патрик Уайетт. Таким образом, Blizzard сосредоточилась не на технической, а на геймплейной и сюжетной составляющей.

Весной 1997 года была собрана бета-версия. Почти все юниты из нее перекочевали в релиз, лишь у некоторых изменились названия да считанные характеристики. Так, пехотинцы терран превратились из мародеров в морпехов и вместо лазерных винтовок стали использовать скорострельные автоматы. Это, кстати, далеко не единственный пример того, как по ходу разработки менялось вооружение юнитов. Знаете ли вы, что изначально транспортные корабли терран могли сбрасывать на головы врагов бомбы, а призрак был вооружен мощными ракетами? Вновь обратите внимание на скриншоты: многие здания протоссов отличаются от тех, что мы увидели в финальной версии (забавнее всего выглядят пилоны). А вот постройки терран почти все сохранились в первозданном виде.

Пока программисты возились с движком, Морхейм создал несколько новых отделов, которые отвечали за кат-сцены — в середине разработки Майк и Аллен решили, что видеоролики игре просто необходимы. Работы у Боба Фитча еще прибавилось: «Цейтнот начался в августе 1997-го, тогда я впервые стал задерживаться в офисе... первоначально «задерживаться» значило «работать по 50 часов в неделю вместо 40». Потом я работал по 60 часов в неделю, потом по 70, потом по 80. Потом оказалось, что я вообще из офиса не выхожу — живу там. Окружающие приносят мне еду, я сплю на диване — и, несмотря ни на что, все еще хочу играть в эту игру».

Обратите внимание на то, как забавно выглядят пилоны протоссов.

В бета-версии у всех трех рас точно такой же набор зданий, что и в финальном варианте игры.



Яркий свет негаснущей звезды

Широким массам StarCraft больше всего известен, конечно же, как киберспортивная игра. Впервые крупнейший ежегодный кибертурнир World Cyber Games прошел в 2000 году — и уже тогда проводились соревнования по StarCraft: Brood War (киберспортсмены используют аддон, потому что он сбалансированнее оригинала).

В гранд-финалах WCG неизменно побеждают представители Южной Кореи (самое высокое достижение России — второе место в 2005 году): в этой стране футуристическая стратегия чуть ли не вторая религия для молодежи. Еще в 1999-м в одной только Южной Корее был продан 1 млн копий — притом, что тогда в стране жило 40 млн человек! Сегодня один диск с игрой приходится уже на 23 жителей страны. Корейские телеканалы регулярно ведут в прямом эфире трансляции с различных турниров, а тысячи молодых людей ежедневно тратят на тренировки по несколько часов. Профессиональный старкрафтер делает до 500 кликов в минуту! Не верите? Посмотрите записи поединков на YouTube (интересный ролик, например, можно найти по ключу «National Geographic: World Cyber Games [5/5]» — это десятиминутная запись матча между двумя корейскими киберзвездами).

Профессиональные старкрафтеры получают до полумиллиона долларов в год от призовых и рекламных отчислений. Так, один из выдающихся корейских киберспортсменов, Лим Ё-Хван, на пике карьеры зарабатывал в среднем $390 000 в год, а другой прогеймер, Ли Юн-Еол, в 2007 году подписал трехлетний контракт на $830 000 — это больше, чем получают президенты многих игровых корпораций. Интересно, кстати, что пятеро из шести лучших корейских киберспортсменов профессионально играют за зергов (по состоянию на февраль 2010-го).

«Эта чертова игрушка»

Blizzard планировала выпустить StarCraft 15 декабря 1997 года. Теперь уже все сотрудники компании безвылазно сидели в офисе, стараясь успеть к намеченному сроку — и, если верить пресс-релизу, «спали на полу, питались пиццей из магазина неподалеку и отрабатывали смены по 30 часов». Программист Джефф Стрейн, занимавшийся игровым редактором, не оставил StarCraft даже у постели беременной жены: в декабре Энни была на девятом месяце, и в один прекрасный день у нее начались схватки. Джефф отвез ее в больницу и просидел рядом шесть часов — все это время он программировал на своем ноутбуке многозадачный режим редактора кампаний. Когда действие снотворного закончилось, первым, что увидела Энни, были бегающие по клавиатуре пальцы мужа. «Как ты можешь работать над этой чертовой игрушкой во время рождения нашей дочери!» — воскликнула она. Джефф на мгновение выглянул из-за монитора и ответил: «Это не чертова игрушка, Энни. Это StarCraft».

Но, несмотря на все усилия, вместо диска с мастер-копией игры к декабрю была готова лишь бета-версия для тестирования. На первый взгляд она похожа на релизный вариант как две капли воды. Но если присмотреться повнимательнее, можно обнаружить уйму отличий. Так, в начале игры дается лишь по одному рабочему юниту и собирают они не по 8, а по 10 единиц ресурсов; строительство зданий и апгрейды протекают намного быстрее; нельзя назначить точку сбора для производимых юнитов; у протоссов и зергов заблокированы апгрейды брони... И это лишь несколько примеров из огромного списка несовпадений.

Оставшееся до релиза время — с декабря по март — ушло на полировку геймплея. Blizzard не занималась ничем другим, кроме StarCraft. Три месяца сотрудники играли, находили баги и несоответствия в балансе сил, а потом прилежно все исправляли — Майк Морхейм до сих пор уверен, что отловленные во время финального тестирования 10% багов отличают хорошую игру от великой. ■

В самый последний момент из игры убрали валькирию. Потом она появилась в аддоне StarCraft: Brood War вместе с шестью новыми юнитами.

Сыграем в дурака

На GDC 2010 Microsoft и Sony заключили партнерское соглашение: к рождественскому сезону компании собираются выпустить компьютерный медиаплеер PlayBox 460 и портировать на него бывшие консольные эксклюзивы — Uncharted 2, God of War 3, Fable 2... С первым апреля! Хотите знать, как игровые журналисты разыгрывают в День дурака читателей, а компании-разработчики — своих преданных фанатов? Мы покопались в архивах и нашли самые лучшие розыгрыши нашей индустрии. Смотрите не попадитесь!

Кто знает, может быть, если бы «ИгроМир-Караван» состоялся и Сатору Ивата и правда презентовал в России Wii National Sports, у наших хоккеистов и была бы золотая медаль...

ИгроМир-круиз по России

В 2009 году организаторы крупнейшего российского компьютерно-игрового шоу «**ИгроМир**» сообщили, что ставят выставку на колеса и отправляются в путешествие по всей стране. «Мы предлагаем сделать выставку ближе к народу, — заявили в оргкомитете, — ведь в регионах не меньше заядлых геймеров, чем в столице, — и перенести акцент на проекты, которые наиболее дороги россиянам».

Грандиозная всероссийская передвижная игровая выставка «ИгроМир-Караван 2009» должна была стартовать во Владивостоке, где на 18 сентября были назначены выступления представителей японских студий и издательств. В списке приглашенных числились президент **Nintendo** Сатору Ивата с новой серией **Wii National Sports**, первый выпуск которой полностью посвящен России, делегат **SEGA** (намечался открытый кастинг актеров для озвучивания пятидесяти бойцов седьмого бата-

Организаторы «ИгроМира» записали «Дальнобойщиков 3» в список «морально устаревших» проектов еще до того, как игра вышла, и предложили сразу заменить игру «Дальнобойщиками Next-Gen».

льона ополчения русской версии PS3-эксклюзивной стратегии **Valkyria Chronicles**), а также геймдизайнеры **Kojima Productions** с эксклюзивным анонсом.

Вторая остановка планировалась в Новосибирске 25-27 сентября, где игрокам впервые продемонстрировали бы проект под кодовым названием «**Дальнобойщики Next-Gen**», разработанный как замена морально устаревшим «**Дальнобойщикам 3**», и мюзикл по мотивам **Half-Life 2**, поставленный группой талантливых ученых-физиков из Академгородка.

Третьей остановкой значился Екатеринбург. Организаторы обещали открытый показ автосимулятора **Insane 2** от **Targem Games** и презентацию секретного постапокалиптического проекта. **IceHill Entertainment** собиралась подарить каждому посетителю диск с RTS «**Империя превыше всего**» или экшеном «**Возвращение мушкетеров**». Кроме того, устраивался грандиозный конкурс, главным призом которого был ужин в компании разработчиков и Михаила Боярского.

Далее по плану 9-11 октября «Караван» посещал бы Сочи. В рамках выставки в городе проходила бы Первая всероссийская киберолимпиада по **Counter-Strike 1.6**, **Need for Speed: Undercover**, **The Lord of the Rings: Conquest** и **Defense of the Ancients**. Для поклонников **StarCraft** и **Warcraft 3** был подготовлен турнир по микроменеджменту — им предлагалось заняться скоростным выращиванием идеальной семьи в **The Sims 2**.

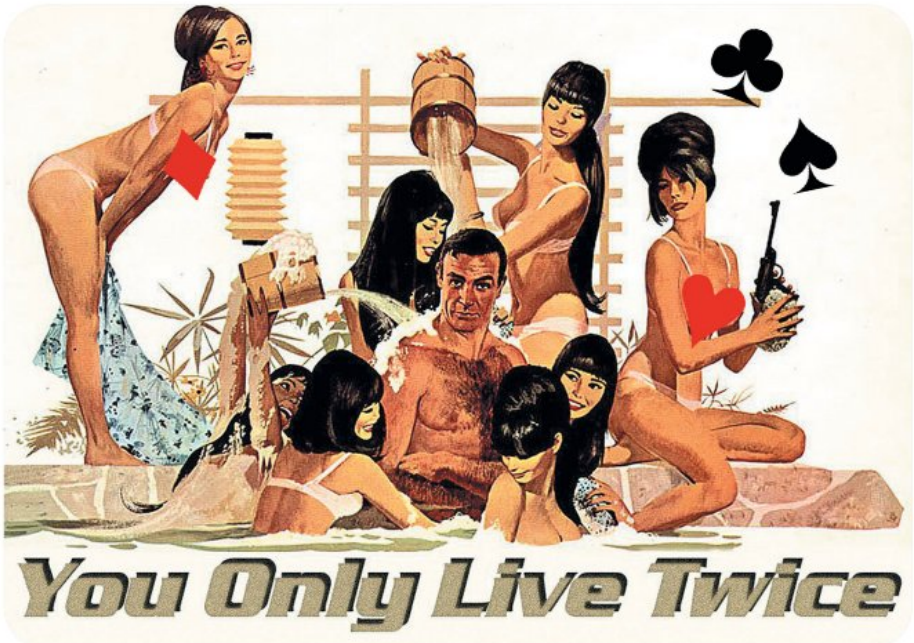
Санкт-петербургский «Караван» собирались провести 16-18 октября при поддержке студии Гоблина (демонстрация целой серии документальных экшенов «**Правда о...**»), студии «**Леста**» и **Ubisoft** (анонс безымянного дополнения к стратегии **Tom Clancy's EndWar**, место действия — Россия, Китай и США). Завершала бы выставку премьера космического симулятора «**Завтра война**» по мотивам книг Александра Зорича.

Шестую остановку «ИгроМир-Караван 2009» должен был сделать в Калининграде 23-25 октября. Недавно переехавшая туда из Владивостока **Katauri Interactive** обещала представить свой первый проект в жанре MMORPG, а **K-D LAB**, вдохновленная успехом «**Периметра 2**», — провести публичное фокус-тестирование «**Периметра 0**». На церемонию закрытия в рамках всемирного тура в поддержку **Sacred 2: Fallen Angel** была приглашена немецкая рок-группа **Blind Guardian**. Из Калининграда «ИгроМир-Караван» направлялся бы в Москву, где и оставался до следующего года.

B Dead or Alive играют в топлес-волейбол

Особенно часто своих читателей разыгрывали сотрудники журнала **Electronic Gaming Monthly**. Но в отличие от остальных игровых ресурсов, где дальше фейковых анонсов и суперскандальных, а потому заведомо ложных новостей дело не шло, в EGM шутили изящно. Редакция публиковала невероятно длинные коды и очень сложные последовательности действий, которые должны были открыть доступ к совершенно немыслимым режимам игры. Так, однажды редакция журнала EGM «нашла», что в Xbox-симуляторе пляжного волейбола **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** можно заставить девушек играть топлес — причем без всяких звездочек, черных полосок и размытых фрагментов изображения. Не медля ни недели, EGM объяснил читателям, как добраться до вожделенного режима.

«Начните новую игру и записывайте ее в отдельный файл сохранений. Путешествуйте только по островным локациям, не общайтесь ни с кем и, что особенно важно, не играйте в волейбол! Вас, правда, заставят прийти на площадку в первый день, но это



В играх про Джеймса Бонда постоянно пытаются найти то не вошедшие в фильм фрагменты, то скины персонажей, выглядящих точь-в-точь как актеры... Пока тщетно: если бы разработчикам было что спрятать, они бы уже давно это сделали.

не страшно: просто нажмите паузу в самом начале матча и тут же сдайтесь, а потом еще тринадцать дней вовсе не берите в руки мячик. Как только с начала игры пройдет две недели, выходите в Windows и проверяйте файл сохранений. Игровое время меньше 13 минут? Отлично — режим топлес открыт! Снова заходите в Xtreme Beach Volleyball, вызывайте окно экипировки персонажа, ищите там вкладку «Купальники» — вы увидите, что вместо иконки с буквой «W» (wear, надеть) появилась иконка с буквой «T» (topless, игра без верха купальника). Теперь-то можно и в волейбол поиграть! Выбирайте понравившийся купальник, нужный матч и... так вот почему игра получила рейтинг «M»! Наслаждайтесь: спортсменки забыли всякий стыд и играют в одних только трусиках!»

На самом деле «M»-рейтинг игра получила за пикантные ракурсы и слишком уж откровенные наряды спортсменок. Но после этой публикации создатель серии Dead or Alive Томонобу Итагаки еще несколько раз подчеркивал, что никакого топлес-режима в игре нет.

Осторожно: перезагрузка интернета!

В 1996 году многие получили от Мирового консорциума интернет-провайдеров письмо, в котором их предупреждали о глобальной перезагрузке всего интернета на планете.

«Негодуя на сбои тысяч сайтов, люди забывают, что Сеть без перерыва работает с середины 70-х годов. За это время в интернете накопилось огромное количество критических ошибок, и, если не перезагрузить систему вовремя, Сеть может совсем сломаться.

Многие годы Мировой консорциум интернет-провайдеров требовал перезагрузки Сети, и наконец, после нескольких месяцев подготовительных работ, время пришло.

Мы понимаем, что перезагрузка интернета, первая в его истории, — событие очень важное и волнительное, а потому со всем тщанием и дотошностью относимся к созданию резервных копий Сети. Мы записали всю информацию на компакт-диски и кассеты и гарантируем, что перезагрузка никак не повлияет на сохранность ваших данных. Тем не менее всем пользователям интернета рекомендуется:

- используя конвертеры времени, определить, когда в вашем регионе наступит 11:59 по Гринвичу;

Поклонники Mortal Kombat ждали от разработчиков обнаженных героинь и еще более кровавых фаталити, а получили Саб-Зиро, играющего в куклы, и Джонни Кейджа в подгузниках.

- незадолго до перезагрузки закрыть все интернет-приложения — браузеры, почтовые клиенты, мессенджеры и т.п.;
- начать пользоваться интернетом не раньше чем в 12:01 по Гринвичу.

Для простого пользователя перезагрузка полностью безопасна, но техническим специалистам, которые будут контролировать весь процесс, она может стоить жизни. Предупреждаем вас, что в период с 11:59 до 12:01 по Гринвичу особенно важно воздержаться от отправления объемных писем. Сетевому оборудованию, которое обеспечивает стабильную работу интернета, под сорок лет, и, если ваш файл застрянет в Сети во время перезагрузки, тот или иной кабель может запросто коротнуть и ударить током нашего инженера. С уважением, члены Мирового консорциума интернет-провайдеров».

Найдены секретные кадры с Джеймсом Бондом

Создавая консольный шутер **GoldenEye 007** о приключениях Джеймса Бонда, **Rare** хотела добавить в игру короткие ролики из фильма. После долгих переговоров у студии так и не получилось выкупить права на фрагменты киноленты, и она удовольствовалась лишь кат-сценами.

Однако в игровом коде остались строчки, после которых должен был появляться кинороли к, и первого апреля то на одном, то на другом сайте обязательно выскакивает новость: «Фрагменты фильма «Золотой глаз» в игре GoldenEye 007! Наберите вот эту [невообразимую] комбинацию клавиш — и вы увидите уникальные кадры!» Кадры эти действительно существуют, но в игровые файлы они так и не попали.

Доступ в крайний левый ряд только по SMS

В прошлом году холдинг **Astrum Online Entertainment** объявил о «переносе в новые сферы жизни системы микротранзакций, хорошо зарекомендовавшей себя в многопользовательских играх».

Первоапрельский пресс-релиз компании сообщал, что «первым шагом долгосрочной программы станет внедрение микротранзакций в организацию дорожного движения. Компания уже заключила соглашение с правительством города Москвы и получила право аренды части Третьего транспортного кольца. С сегодняшнего дня крайняя левая полоса по всему ТТК доступна только тем, кто пошлет SMS на специальный номер. В случае, если этот опыт окажется удачным, подобная практика будет введена повсеместно на наиболее загруженных участках дорог.

В дальнейшем совместно с правительством Москвы холдинг Astrum Online планирует внедрение микротранзакций в жилищно-коммунальную сферу (горячая вода за SMS), бесплатную медицину (вызов врача за SMS), бесплатное образование (высший балл за SMS), сотовую связь (SMS за SMS) и далее везде.

«Наш бизнес изначально был ориентирован на пользователей, на людей. Как сейчас модно говорить — у нас B2C бизнес. Мы всегда ставили во главу угла работу со своими клиентами. Сейчас у нас 16 миллионов зарегистрированных игроков, а это по нынешним временам больше 10% всего населения России, — комментирует нововведение Алиса Чумаченко, вице-президент по маркетингу и рекламе холдинга Astrum Online Entertainment. — И мы знаем, как зарабатывать на этом бизнесе деньги. Сейчас, когда традиционные модели монетизации во многих сферах бизнеса показали свою несостоятельность, пришло время применить наш опыт и знания более широко».

Сеть внутриигровых китайских ресторанов Pandaren Xpress появилась не просто так: американскому игроку название совершенно точно напоминает о Panda Express, настоящей американской сети.

Штраф за интернет-серфинг в нетрезвом состоянии

В апреле 1994 года редакция журнала PC Computing объявила, что, одобрив законопроект №040194, устанавливающий правила поведения в Сети, Конгресс Соединенных Штатов Америки признал незаконным нахождение в интернете в нетрезвом состоянии и обсуждение в общественных чатах вопросов, связанных с сексом.

Рассматривая законопроект, конгрессмены сделали вполне логичные выводы: интернет — это,

во-первых, сеть высокоскоростных магистралей, во-вторых — общественное место. Согласно другим законам Соединенных Штатов, на высокоскоростной магистрали нельзя находиться в состоянии алкогольного опьянения, а в общественных местах — обсуждать всякую непотребщину. А раз так, то ФБР устанавливает телефонную слежку за всеми интернет-абонентами Соединенных Штатов и имеет право привлекать их к ответственности за неподобающее поведение в интернете.

Публикация «закона» вызвала такой шквал возмущенных звонков, что правительству пришлось официально опровергать эту информацию.

У всех Wii Fit первого апреля мигрень

Шутить в День дурака умеет даже приставка **Wii**. Если выставить в тренировочном календаре первое апреля, контроллер Balance board появится на экране в шляпе, слабым голосом сообщая: «Balance... Board... не... работает...» Впрочем, болезнь продлится всего ничего — уже через несколько секунд доска встрепенется и счастливо объявит, что просто пошутила.

Почта Gmail обзавелась автоответчиком

Год назад **Google** запустил новый сервис для почты **Gmail** — автоответчик **Autopilot**: «Все больше людей общаются по электронной почте, и все больше людей жалуются на отсутствие свободного времени и психические расстройства, вызванные работой с письмами. Это оттого, что они отвечают на все сообщения.

Сегодня Google запускает сервис Gmail Autopilot, который избавит вас от ежедневной нервотрепки. Autopilot — это интеллектуальная система, которая умеет анализировать приходящие вам письма и немедленно генерировать толковые ответы.

Вот, например, как Autopilot справляется с бизнес-предложениями.

Входящее сообщение: «*Многоуважаемый ..., я принц Джо Эбо, председатель организации Contract Award Commitee. У меня есть к вам деловое предложение: наша компания является дочерним предприятием...*» Ответ Autopilot: «*Дорогой принц Джо Эбо, для меня большая честь помочь вам. Я сделаю все, что в моих силах, чтобы вы получили эти $25 млн. Пожалуйста, без промедления воспользуйтесь моим банковским счетом: номер карты, кодовое слово и девичья фамилия матери указаны ниже*».

Для пущего сходства с настоящей Panda Express вот эту панду, кулинара внутриигровой Pandaren Xpress, зовут Янн — почти так же, как и знаменитого японского шеф-повара Мартина Яна.

А тут «Автопилот» помогает вам разрешать проблемы в личной жизни.

Входящее сообщение: «*Ах ты на лыжах в эти выходные катаешься? Да чтоб там у тебя весь снег растаял! Буду думать о тебе весь вечер — и пойду тусоваться с девчонками с работы! ;) Джейк*». Ответ «Автопилота»: «*Приветствую, Джейк. Анализ входящего письма. Символов: 130; слов: 31. Тональность: апатично-агрессивная. Заключение: отношения пора заканчивать*».

Наконец, вы легко можете научить «Автопилота» собственному стилю письма. Скажем, так.

Входящее сообщение: «*Приветствую, это ваш психотерапевт Тереза Прист. Хотела бы узнать, получается ли у вас применять в повседневной жизни методики, которые мы с вами разучивали. Помогают ли они вам? Стали ли вы меньше врать?*» Ответ «Автопилота»: «*Здравствуйте, доктор Прист! Я работаю над собой и понимаю, что врать нехорошо. Дела у меня отлично: только что вернулся с Бали, где выиграл в лотерею. Еще я там съел целую акулу — живьем! У меня все замечательно, и, кажется, нам следует отменить дальнейшие занятия*».

В меню Pandaren Xpress можно заказать не только большую пиццу с доставкой на дом (за доллары), но и какой-нибудь перекус для своего персонажа (за голд). Панденыш-официант подскажет, что лучше выбрать.

Как видите, Autopilot — очень гибкая программа. Чем больше писем она проанализирует, тем тоньше и точнее сможет подбирать слова и выражения для ответа. Сразу после запуска вам будет доступно несколько опций: вы сможете регулировать количество ошибок и опечаток в письмах, тональность разговора и т.д.

Мы также научили Autopilot общаться с себе подобными программами на тот случай, если ваш адресат тоже использует автоответчик. Два «Автопилота» могут обмениваться цепочками до трех писем в каждой, — но едва ли вам будет интересно узнать, о чем они пишут. Все наши эксперименты заканчивались тем, что «Автопилоты» скатывались к обсуждению дружеских вечеринок или решали, как назвать ребенка».

Фаталити-нудалити в Mortal Kombat 2

Еще один жестокий розыгрыш от игровых журналистов: «Если, играя в **Mortal Kombat 2** за Китану или Милену, на сумасшедшей

Танцы в World of Warcraft — это особая часть жизни. Однажды Blizzard вздумала подшутить и анонсировала под первое апреля локацию Dance PvP, где игрокам предлагалось затанцевать оппонента до смерти.

скорости нажать такую-то комбинацию клавиш, девушки сбросят с себя всю одежду и вместо фаталити исполнят нудалити». Естественно, это чистой воды надувательство: оставь разработчики даже в такой взрослой игре, как Mortal Kombat, рендеры голых персонажей — непременно нашелся бы кто-то, кто бы засудил их за растление молодежи. Поэтому поиски голых девушек в играх в 99% случаев — напрасный труд.

Однако в каждой шутке есть доля шутки. После выхода **Mortal Kombat** разработчики игры Джон Тобиас и Эд Бун наслушались столько всего о жестокости своего файтинга, что вторую часть они решили сделать чуть добрее. «Подобрее» в случае с Mortal Kombat значило, что кровавые добивания заменят относительно добродушными фаталити — френдшипами (когда победивший игрок не убивает противника, а начинает увлеченно лепить снежки или играть в куклы) и бабалити (когда оппонент превращается в беспомощного младенца — иногда в подгузниках). Хардкорные фанаты МК одинаково ненавидели любые мирные концовки, но именно бабалити породили слухи о скрытых добиваниях. Дольше всех игроки пытались найти секретное добивание Китаны и Милены, то самое нудалити. Кто-то придумал, что, когда девушки скидывают одежду, оппонент так на них вытаращивается, что у него глаза вылезают из орбит и он взрывается с пронзительным воплем. Примерно так же выглядит фаталити Кабала в **Mortal Kombat 3** — однако знаменитых нудалити ни в одной части игры нет.

Интернету требуется глобальная чистка

В марте 1997 года отдел Массачусетского технологического института по поддержанию стабильной интернет-связи начал оповещать всех, что в течение суток — с полуночи 31 марта до полуночи 1 апреля — в интернете будет проходить операция «Глобальная очистка электронных сетей». Сообщалось, что это «профилактическое мероприятие, направленное на очистку Сети от битых файлов, приводящих в никуда ссылок, старых, неработающих и повторяющихся адресов и т.д. Чистку проведут пять мощнейших многоязыковых машин Toshiba ML-2274, находящихся в дата-центрах по всему миру. Пожалуйста, не пользуйтесь интернетом в течение 24 часов, пока будет проходить чистка, и предупредите всех своих знакомых».

На розыгрыш повелось много народу, но на самом деле эта шутка стара как мир: еще до того, как на планете появился интернет, первого апреля телефонные компании «проводили» операцию «Глобальная очистка телефонных сетей». Тогда абонентов стационарной связи просили надевать на обе стороны телефонной трубки специальные пластиковые заглушки, чтобы те «улавливали пыль, которая будет выдуваться из кабелей во время прочистки линий».

В World of Warcraft заработала доставка пиццы

Серьезней всех к Всемирному дню дурака относится **Blizzard**. Каждый год у нее готова целая россыпь злободневных розыгрышей. Например, устав от традиционных анонсов фальшивых классов, компания заявила как-то, что добавляет в **World of Warcraft** опцию «Заказ китайской еды» — не в Азерот, конечно, а прямо вам на дом. «Чтобы получить свою порцию дымящейся лапши, нужно набрать в игровом чате команду */panda*. Тут же перед вами выскочит маленький панденыш, который предложит меню сети ресторанов Pandaren Xpress и примет заказ. Как только вы выберете блюдо, на том конце интернета наши квалифицированные геймастера тут же передадут ваш заказ в службу доставки. Курьер с подкреплением материализуется у вашей двери быстрее, чем рейд успевает восстановить запасы маны (даже если в партии нет мага!). Кстати! Если человек в форме Pandaren Xpress не появился у вашего порога в течение получаса, мы оплатим ваш заказ сами! Но и это еще не все — у Pandaren Xpress есть кое-что и для вашего игрового персонажа! На те полчаса, что вы ждете заказ, мы снабдим вашего героя случайным баффом или дебаффом».

В 2005 году Sony Online Entertainment и сеть пиццерий Pizza Hut заключили соглашение о партнерстве: теперь заказать пиццу на дом можно было прямо из EverQuest 2. И это не было первоапрельской шуткой!

Розуэллльский инцидент 1983 года

E.T. — еще одно подтверждение того, что громкая лицензия не значит хорошая игра: фильм был переиздан уже дважды, а игру тридцать лет назад как закопали в Нью-Мексико, так и с концами.

На первоапрельскую шутку очень смахивает история про **The Extra-Terrestrial**, старую консольную игру по мотивам одноименного фильма Стивена Спилберга. Адвенчура получилась настолько ужасной, насколько потрясающим был фильм-первоисточник, и поговаривают, что в какой-то момент издатель, **Atari**, изъял из магазинов все непроданные диски и захоронил их на одной из свалок в Нью-Мексико.

Где тут правда, а где ложь, мы уже не разберемся — прошло почти тридцать лет. Доподлинно известно только, что вышедший в 1982-м фильм The Extra-Terrestrial долгое время (до выхода первого эпизода «Звездных войн» в 1999 году) признавался самой успешной научно-фантастической лентой. Заполучив лицензию, разработчики склепали что-то неудобоваримое для приставки Atari 2600 и напечатали баснословным тиражом: на две консоли приходилось три копии The Extra-Terrestrial — даже если бы адвенчура оказалась хитом, на прилавках все равно осталось бы множество непроданных коробок. А тут еще и журналисты не стеснялись в выражениях и открыто называли игру аутсайдером.

Шумиху вокруг неудавшейся адвенчуры подогрела нью-мексиканская ежедневная газета Alamogordo Daily News, которая в сентябре 1983-го опубликовала статью о погребении целой прорвы «коробок, картриджей и приставок Atari» на местной свалке. В материале сообщалось, что однажды ночью десять-двенадцать полуприцепов проследовали от складов Atari в Техасе к свалке в Нью-Мексико, где сотрудники Atari и избавились от остатков былой роскоши, раздавив тысячи картриджей и залив их цементом.

Официальные лица Atari в разные времена то опровергали, то подтверждали информацию о «захоронении», и если бы инцидент не произошел так давно, то заметка об инопланетном кладбище неподалеку от того самого Розуэлла могла бы стать отличной первоапрельской шуткой.

В действительности никакой доставки китайской еды не было (пять миллионов азиатских игроков, думается, очень расстроились). Blizzard всего лишь зло подшутила над создателями **EverQuest 2** и сетью пиццерий **Pizza Hut** — в 2005 году они на самом деле заключили договор о партнерстве, и некоторое время эверквестовцы могли заказать пиццу на дом, набрав в командной строке */pizza*.

Mail.ru выкупила футбольный клуб

В 2009 году **Mail.ru** объявила о покупке 100% акций самарского футбольного клуба «Знамя прогресса» и обязалась погасить его текущие долги. Сумма сделки составила $3 млн.

Компания сообщала, что «футбольный клуб «Знамя прогресса» — один из старейших в России. На протяжении многих десятилетий он не мог достичь заметного успеха, и потому сегодня его имя практически никому не известно. Финансовый кризис еще больше осложнил положение команды, в результате чего ее владельцы начали искать потенциальных покупателей, в числе которых оказалась и Mail.ru. После трехмесячных переговоров стороны пришли к соглашению — документ, закрывающий сделку, был подписан 24 марта. Решение, будет ли клуб переименован в честь Mail.ru, еще не принято. Однако точно известно, что цвета логотипа и формы участников команды будут совпадать с корпоративными цветами портала.

Mail.ru собирается сделать «Знамя прогресса» ведущим игроком первого дивизиона. Для этого портал готов серьезно инвестировать в развитие клуба — в частности, сейчас не только ведутся переговоры с тренерами ведущих российских команд, но и рассматривается возможность приглашения наставника из-за рубежа. Также начаты переговоры о покупке игроков из лучших команд России: тут у портала принципиальная позиция — в «национальной футбольной команде» должны играть лучшие футболисты нашей страны.

Все футболисты и тренер команды будут вести дневники на «Блогах@Mail.ru»; на «Видео@Mail.ru» планируются прямые трансляции как тренировок, так и матчей с участием клуба; на «Товарах@Mail.ru» откроется специальный раздел, в котором можно будет купить вещи с символикой «Знамени прогресса» и автографами ее игроков. Также участники клуба планируют общаться с болельщиками через «Mail.ru Агент».

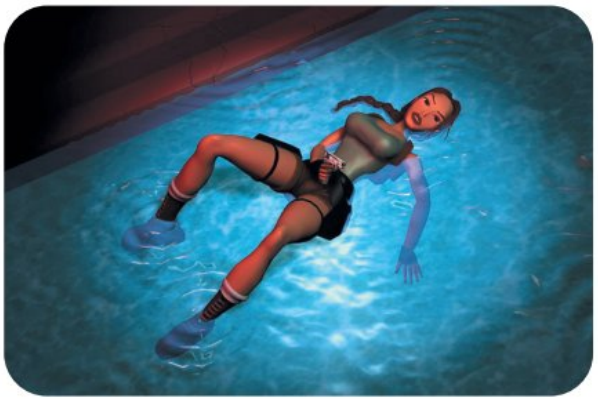
Интрига же в том, что Mail.ru не собирается единолично владеть командой и получать всю выгоду от ее успехов: десять процентов акций «Знамени прогресса» будут распределены между несколькими тысячами наиболее лояльных и активных пользователей сайта».

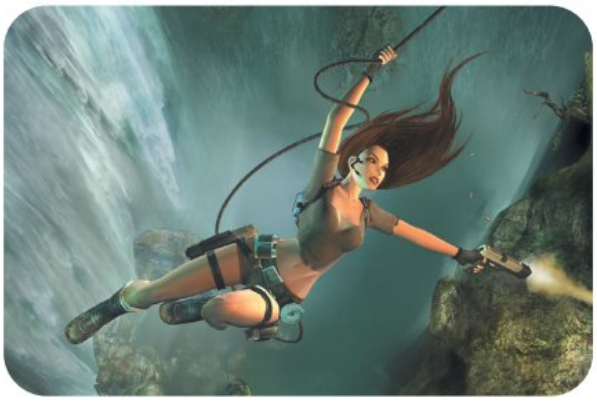
Обнаженная расхитительница

Очередная история про booth babes: если в игре **Tomb Raider** забраться на вершину водопада на третьем уровне (The Lost Valley), а затем ласточкой прыгнуть вниз, то из воды Лара вынырнет уже без одежды.

Тайная мечта всех игроков — увидеть Лару в одной лишь кобуре — в оригинальной игре, как и вообще в любой официальной игре от **Eidos** или **Square Enix**, невыполнима. Сколько ни прыгай, результат будет один — неудовлетворительный.

Но существует патч **Nude Raider** («Обнаженная расхитительница»), который без всяких прыжков облачает Лару в костюм Евы, и не на какой-то одиединственный уровень, а на всю игру. Патч, естественно, неофициальный: голая Лара не слишком нужна Square Enix, особенно если она появляется где-то, кроме обложки журнала **Playboy**. ■





Бессовестная соблазнительница Лара может кувыркаться и прыгать как угодно, но вопреки всем розыгрышам Square Enix остается непреклонна.

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

iPad

КАК ЦЕНТР ВСЕЛЕННОЙ...
...И ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

Этой весной выходит самое новое и самое игровое устройство компании Apple. Будем ли мы играть на планшетах в ближайшие два-три года?

27 января 2010 года на презентации **Apple** в Сан-Франциско в руках главного исполнительного директора компании Стива Джобса мир впервые увидел **iPad**. По версии Джобса, это «волшебное и революционное устройство», выход которого изменит правила игры на рынке мобильных и домашних компьютеров.

По версии многочисленных критиков, это большой **iPod Touch** — MaxiPod, если хотите. Пока социальные сети зубоскалят по поводу названия (забавный факт: слова iPad и iPod, произнесенные с бостонским акцентом, звучат абсолютно одинаково), одни журналисты рассуждают о перспективах планшетных PC, другие — о возможностях планшетных мобильных устройств, а независимые разработчики судорожно переделывают свои приложения для **App Store** под большой экран, у нас есть время оглянуться по сторонам и попробовать определить место iPad в мире видеоигр — да и вообще в мире.

ЦЕНА ВОПРОСА

Джобс на презентации всячески старался подчеркнуть тот факт, что Apple теперь — преимущественно мобильная компания. Стабильные продажи ноутбуков, **iPhone** и iPod привели к тому, что Apple сейчас — более крупный производитель мобильных устройств, нежели **Sony**, **Samsung** или **Nokia**.

В игре должен использовался либо сенсорный экран, либо акселерометр — иначе вы, вероятно, уроните почти килограммовое устройство себе на ногу

И iPad, что ни говори, — устройство мобильное. Но если трезво взглянуть на его тактико-технические характеристики, все оказывается не так просто...

Размер экрана — 9,7 дюйма по диагонали (с разрешением 768x1024 пикселей и соотношением сторон 3:4), размер всего устройства — 24,2 на 19 сантиметров, толщина — 1,3 сантиметра, вес — 730 граммов (дорогая модель с Wi-Fi и 3G). В общем, по размерам это не MP3-плеер, а внушительная книжка в твердой обложке объемом в 1000 страниц. Габариты не слишком игровые — в карман такую штуку не засунешь при всем желании, в толчее метро или стоя в автобусе не поиграешь. Для iPad нужна спокойная обстановка, две (как минимум) свободные руки, а еще лучше стол и специальная подставка.

Еще в 2002 году все говорили о скором выходе компьютера Apple, который будет походить на огромный iPod и обойдется без клавиатуры.

Следующий момент — цена. Если рассматривать iPad как мобильное игровое устройство, то он соревнуется с **Nintendo DSi** (10 500 рублей в России, $165 в мире), **PSPgo** (11 000 рублей или $249) и **iPhone 3GS** (30 000 рублей или $299), не говоря уже о младших, более дешевых моделях этих платформ.

Если взглянуть на iPad как на полудомашнюю игровую платформу, то среди его конкурентов — **Nintendo Wii** (15 000 рублей или, пардон, $199), **Xbox 360** (9500 рублей или

Что было раньше

Предшественники iPad — вымышленные и не очень...

Personal Access Display Device, использовавшийся Космофлотом Федерации с 22-го по 24 век в разных версиях сериала «Звездный путь».

Newspad — планшет для просмотра и чтения новостей из «Космической одиссеи 2001 года» Артура Кларка и Стэнли Кубрика.

Придуманная американским ученым и программистом Аланом Кеем в 1968 году концепция Dynabook — универсального компьютера для детского обучения.

Первый прототип Tablet PC — планшета Microsoft, управляемого при помощи клавиатуры и толстого неуклюжего светового пера (продемонстрирован в 2001 году Биллом Гейтсом).

Похоже, что 80% времени планшет будет находиться в таком вот специфическом наклонном положении — и все-таки с клавиатурой...

Для iPad нужна спокойная обстановка, две (как минимум) свободные руки, а еще лучше стол и специальная подставка

$199) и **PlayStation 3** (14 000 рублей или $299).

Самый дешевый вариант iPad (без 3G и с 16 Гб памяти) будет стоить $499 в США, ну а в России, с оглядкой на iPhone 3GS и прочую продукцию Apple, за младшую модель придется отдать никак не 15 000 рублей, а, скорее, около 50 000.

Ради игр такие деньги выкладывать мало кто согласится — лучше сразу купить Xbox 360, PS3, PSPgo и продолжать потреблять продукцию из App Store на стареньком iPhone. Легко поверить, что планшет Apple — отличное устройство для веб-серфинга (на iPhone, при всех его достоинствах, пролистывать веб-страницы мучительно). Еще на iPad будет удобно читать книжки — отдельные журналисты даже рассматривают это как основную функцию устройства, а Apple открывает магазин **iBook Store**, в котором будут продаваться электронные книги (по 500 рублей за экземпляр), газеты и журналы.

Планшет удобен для просмотра фотографий и видеороликов — собственно, в продаваемых в iBook Store газетах видеоролики будут встроены прямо в виртуальные полосы (а газета **The New York Times** уже успела продемонстрировать официальный ридер для чтения их мультимедийного издания на iPad). Печатная пресса беспокоится насчет скорой гибели бумажных газет и журналов; на главном технофоруме Силиконовой долины (***ChurchillClub.org***) вовсю идет обсуждение темы «Журналистика после окончания эпохи печати», и в скорой смерти печатных СМИ обвиняют прежде всего iPad и **Amazon Kindle**.

На самом деле, конечно, это не смерть, а перерождение («Игромания», например, хоть сегодня готова выходить в PDF-формате). Не хватает единого устройства, универсального ридера, под который бы форматировалась и затачивалась вся виртуальная пресса. Но рано или поздно это произойдет: в страницы игровых журналов будут встраиваться тысячи скриншотов и ролики из игр, в газетные полосы — подкасты, статьи будут распространяться по подписке, а новости — мгновенно поступать на устройство сразу после публикации. Хотя как устройство для чтения iPad тоже дороговат...

Стив Джобс держит в руках будущее игровой индустрии.

Билл Гейтс, который десять лет назад лично продемонстрировал человечеству первый в мире планшетный PC (см. врезку о предшественниках iPad), высказался об iPad достаточно презрительно: «Я верю в мультитач, верю в устройства для электронного чтения, но мне все еще кажется, что таким устройствам нужны голосовой интерфейс, стилус и физически осязаемая клавиатура, — другими словами, это должен быть нетбук». Как видите, Гейтс тоже счел iPad электронной читалкой — или просто не захотел записывать его в одну категорию с традиционными планшетами.

С другой стороны, на февральской конференции **Macworld Conference & Expo** старший менеджер по продукции **Microsoft** Майк Тедеско заявил, что компания «всерьез рассматривает» возможность выпуска пакета **Microsoft Office** на iPad — это вдобавок к уже объявленному Apple комплекту **iWork** (в который, помимо прочего, входит текстовый редактор **Pages**).

Кругом враги

Новые планшеты анонсируются чуть ли не каждую неделю — вот лишь некоторые из прямых конкурентов iPad

HP Slate

Первая ласточка грядущего планшет-сумасшествия — глава Microsoft Стив Балмер показывал прототип на январской CES в Вегасе. Единственный планшет, использующий Windows 7.

Dell Streak

Пятидюймовый планшет Dell — единственный показанный компанией прототип из «множества готовящихся к производству планшетов». Из-за скромных размеров он конкурирует скорее с iPhone, чем с iPad.

Asus Eee Tablet

Компания, запустившая первый массовый нетбук, тоже показала прототип девятидюймовой таблетки. Судя по всему, она будет использовать операционную систему Google Android.

Notion Ink Adam

Еще один планшет на Android, работает на чипе NVIDIA Tegra 2, имеет десятидюймовый экран, поддерживает мультитач, цена — «от 300 до 800 долларов».

Google Tablet

Мифический планшет Google, который должен сделать для таблеток то же, что Nexus One сделал для смартфонов (то есть ничего особенного). Пока что — из области чистых слухов.

LEGO iPad

Через три дня после анонса iPad Flickr-юзер Joe Meno (ник jmenomeno) собрал свой собственный планшет из деталек конструктора LEGO. Этот iPad вряд ли будет конкурентом настоящему планшету, но весит он в несколько раз меньше.

Виртуальная клавиатура iPad занимает половину экрана и годится для набора длинных художественных текстов, изображение можно выводить на большой монитор, а к доку подключается полноценная клавиатура. Играть без мышки и на воткнутом в док под углом 80 градусов планшете вы вряд ли согласитесь, а вот как серьезное рабочее устройство iPad в таком виде вполне можно будет использовать.

ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ TETRIS

По возможностям процессора iPad не так уж сильно отличается от iPhone 3GS: 1 ГГц против 600 МГц. Самые важные аппаратные отличия — большой сенсорный экран с поддержкой мультитача и акселерометр, способный улавливать наклон устройства по двум осям.

Первое означает больший простор для возни с виртуальными кнопками да и просто для вывода полезной информации и кастомизации интерфейса (в показанном на презентации шутере **N.O.V.A.** компании **Gameloft** на экран выводилась мини-карта, а виртуальные кнопки можно было рассредоточить по экрану куда комфортнее, чем на iPhone). Второе — возможность управления серьезными трехмерными играми только с помощью акселерометра (хотя на презентации эта возможность iPad и не была продемонстрирована)... А то на iPhone акселерометр улавливает наклон лишь по одной оси, и поэтому он почти эксклюзивно используется для управления гоночными машинками.

iPad должен быть полностью совместим с библиотекой

Рано или поздно в страницы игровых журналов будут встраиваться видеоролики и тысячи скриншотов, в газетные полосы — подкасты, а статьи будут распространяться по подписке

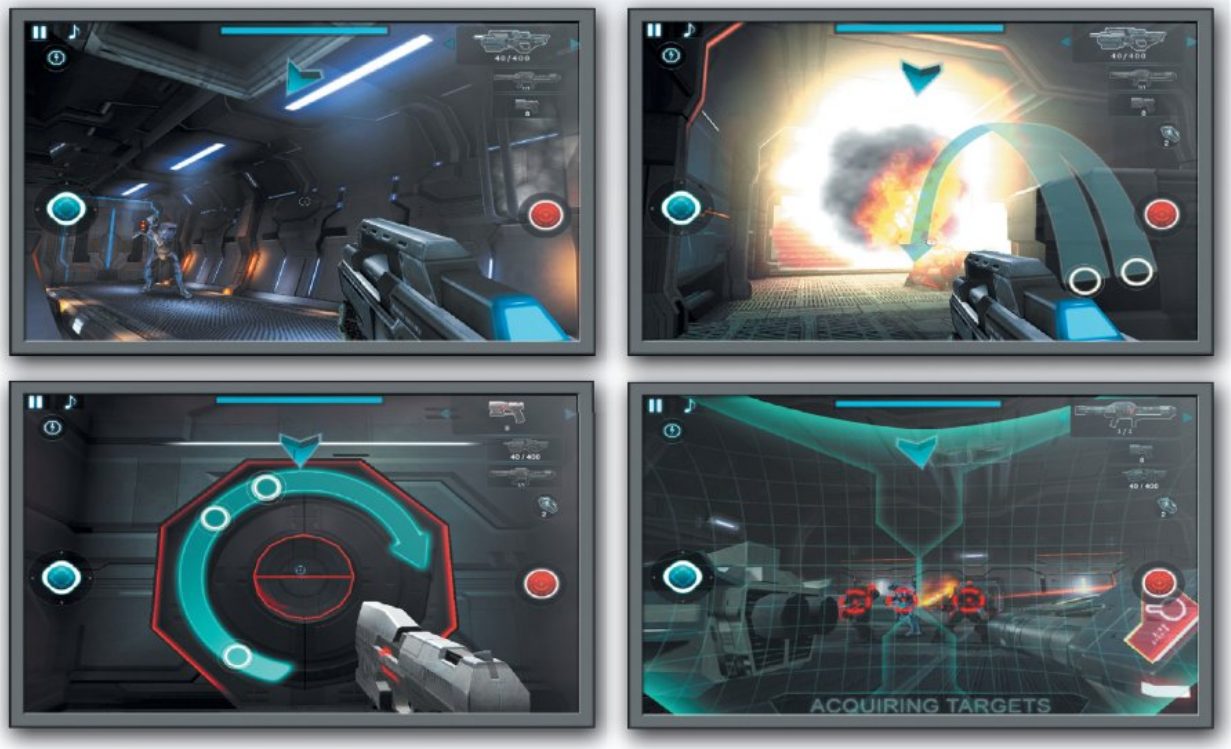
уже созданных для App Store программ — заново покупать ничего не придется, игры выводятся на больший экран с удвоенным количеством пикселей. Многозадачность в iPad отсутствует, так что на планшете будет невозможно играть в небольшом окошке, одновременно занимаясь браузингом, чтением новостей или еще каким-нибудь полезным делом. Хотя это единственный вариант игры в продукцию из App Store что на iPad, что на стационарном компьютере...

В популярные нынче социальные Facebook-развлечения наподобие «**Веселого фермера**» на iPad поиграть тоже не получится — устройство не поддерживает Adobe Flash.

При всем при этом iPad — ближайший аналог игрового продукта из всех устройств, когда-либо представленных компаний Apple. iPhone как игровая платформа развивался сам собой, постепенно, — и набрал такую популярность, что даже в равнодушной в общем-то к играм компании поняли, что качественная игровая продукция в App Store поможет им продать на порядок больше устройств. Так что на презентации iPad журналистам давали подержаться не за одну и не за две, а за добрый десяток игр.

Помимо N.O.V.A., показывали **Need For Speed: Shift** и **Super Monkey Ball** — в гоночные и аркадные игры

Гоночные игры на iPad идут вполне удовлетворительно — пока не устали руки.



Играть на iPad в N.O.V.A. (скверный Halo-клон с iPhone) затруднительно — не хватает рук, чтобы одновременно держать планшет, перемещаться и целиться (приглядитесь, интерфейс уже переделан под пальцевой ввод).

с iPhone на iPad вполне можно играть при помощи акселерометра. Только недолго, спасибо внушительным габаритам устройства. Попробуйте взять в руки вышеупомянутую книжку в твердой обложке и немного ей порулить... Превосходно работала **Bejeweled 2** — потому что можно положить iPad на стол и комфортно тыкать пальцем в экран. А вот **Tetris** — не та игра, в которую можно играть на горизонтально расположенном устройстве. Фигуры в стакане все-таки должны падать сверху вниз...

В **Assassin's Creed: Altair's Chronicles** оказалось удобно использовать крупные виртуальные кнопки — возможно, что на iPad хорошо пойдут аркады с виртуальными геймпадами, для которых на экранчике iPhone трагически не хватает места. Также были представлены сверхказуальные **Oregon Trail**, **Tap Tap Revenge 3**, **Scrabble** и **Madden NFL**, но играбельнее всего, как ни странно, оказалась **The Sims 3**. iPad идеально подходит для неторопливых игр с большим количеством меню, главное — чтобы в игре использовался ЛИБО сенсорный экран, ЛИБО акселерометр. Если будет задействовано и то и другое, то вы, скорее всего, уроните почти килограммовое устройство себе на ногу.

На iPad совершенно точно можно играть; на пришедшем из научно-фантастических сериалов планшете возможны проекты с удобным и интуитивно понятным управлением... осталось только их изобрести

Первые оригинальные игры для iPad ожидаются не раньше апреля — одновременно с выходом устройства или сразу после его выхода. Крупные издатели вроде Gameloft и Electronic Arts начинают специально затачивать свои игры под специфические размеры и возможные положения планшета. Из него и без физических кнопок может получиться игровая платформа на зависть iPhone, PSP и DS — мы просто так привыкли к аналоговым рукояткам, шифтам и крестовинам, что не готовы всерьез рассматривать новые методы управления (хотя две из трех современных мобильных платформ используют сенсорный экран).

Все зависит от разработчиков — нужно создавать новые игры, а не перековывать старые, уже сложившиеся жанры под неподходящие для них формы управления... На iPad совершенно точно можно играть; на пришедшем из научно-фантастических сериалов планшете возможны проекты с удобным и интуитивно понятным управлением... осталось только их изобрести.

Лучше всего iPad подходит для Bejeweled 2 и других проектов, играя в которые можно спокойно положить таблетку на стол и водить по ней пальцем.

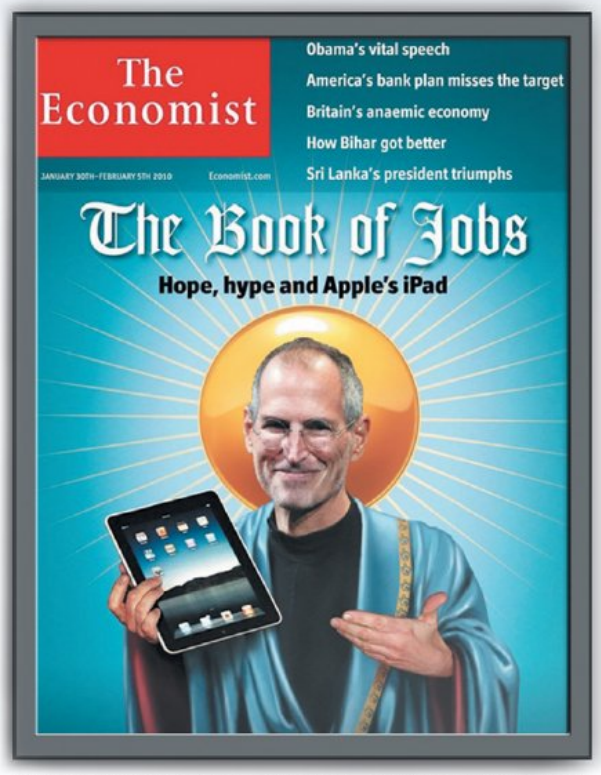
ГИМН РАЗРАБОТЧИКОВ

iPad — наглухо закрытая платформа. Если забыть про взлом устройства, то все игры (и не только игры) вам придется покупать в App Store — в этом смысле перед нами не обычный «Макинтош» с сенсорным управлением, а действительно iPod-переросток. Разработка игр для iPad контролируется производителем железа (так же со своими консолями поступают Microsoft, Sony или Nintendo), хоть Apple и ставит более мягкие условия — отчислять ей 30% с каждой продажи, в то время как Microsoft в Xbox Live

Arcade забирает себе до 70% выручки... Это объединяет планшет со специализированными игровыми платформами, а не со свободными PC.

Во время и сразу после запуска планшета крупные компании и независимые разработчики будут трудиться над iPad-версиями уже существующих программ (да, игры с iPhone должны пойти и так, но как же без мелких усовершенствований!). На демонстрации Need for Speed: Shift вице-президент отделения **EA Mobile** Трэвис Ботман заявил, что его компания намерена в кратчайшие сроки перенести на новое устройство всю свою игровую продукцию из App Store.

Теоретически App Store позволяет любому, даже самому скромному, разработчику соревноваться с крупнейшими игровыми корпорациями. Сделать независимую игру для продукции Apple не сложнее (и коммерчески более выгодно), чем сделать независимую игру для Windows. Хотя на большом экране люди, возможно, и будут более требовательны к графике — в конце концов, разработана версия движка **Unreal Engine** для используемой на iPhone, iPod Touch и iPad **iPhone OS**, так что графика в лучших трехмерных проектах для iPad вполне может быть очень качественная. Но для этого нужны солидные бюджеты и большие команды разработчиков...



«Книга Джобса» (по аналогии с «Книгой Бога» — Библией) — обложка первого февральского номера журнала The Economist.

Говорить о целевой аудитории Apple в наше время смешно (это все равно что говорить о целевой аудитории пуговиц), но на кого все-таки рассчитан их новый планшет?

По данным компании **Flurry**, занимающейся аналитикой рынка мобильных устройств, только за январь число новых разрабатываемых приложений для App Store возросло в три раза (это притом что о существовании iPad было официально объявлено в самом конце месяца). Надвигается новая золотая лихорадка, шансов разбогатеть в которой будет куда меньше, чем во время первого бума игр для оригинального iPhone.

Чтобы выделиться на подобном фоне — с одной стороны напирает миллион портированных с iPhone старых игр, с другой грозно нависли корпоративные монстры, — надо изобрести что-нибудь совсем уж яркое и из ряда вон выходящее. Если какому-то девелоперу придет в голову фантастическая идея (вроде **Peggle**) и он сумеет достойно воплотить ее в жизнь (как это сделал разработчик **Topple**), то... Вице-президент Apple Скотт Форстолл говорит, что любая великолепная игра для iPad будет обязательно замечена и вывешена в App Store на самом видном месте (и это не пустые слова — Apple действительно пристально следит за качественными приложениями и охотно их рекламирует).

Надвигается новая золотая лихорадка, шансов разбогатеть в которой будет куда меньше, чем во время первого бума игр для оригинального iPhone

По мере приближения даты релиза появляется все больше слухов о наличии у iPad недокументированных программных возможностей (прецеденты были — о поддержке **YouTube** у оригинального iPhone было объявлено за девять дней до запуска). Энтузиазма вокруг нового Apple-продукта в разы больше, чем вокруг платформ-конкурентов (см. врезку «Кругом враги»). Дело за малым — определить, на какую аудиторию все эти игры должны быть рассчитаны. Говорить о целевой аудитории Apple в наше время смешно (это все равно что говорить о целевой аудитории пуговиц), но на кого все-таки рассчитан их новый планшет?

Джобс гордо заявляет, что «благодаря iPhone и iPod Touch свыше 75 миллионов человек знают, как пользоваться iPad». Но нужен ли всем этим людям планшет и согласны ли они потратить на него деньги? Возможно, тут стоит ориентироваться на новый, неохваченный пока тип потребителя — на пользователей, которым нужна даже не читалка, а как можно более доступный и удобный интернет. Виртуальной клавиатуры вполне достаточно для создания записей в социальных сетях (хотя для 140-знаковых сообщений в **Twitter** прекрасно хватает и iPhone).

В чем главная функция iPad? Этого мы не знаем — как наверняка не знает и сам Стив Джобс. Будущее у этой платформы гораздо более туманное, чем у прежних устройств Apple. С iPhone Джобс действительно совершил революцию, этот аппарат заменил собой плеер, телефон и PSP на тумбочке у кровати. iPad — вещь интересная, может быть даже полезная, но в настоящий момент ее никак не назовешь *необходимой*.

Сейчас нельзя с уверенностью сказать, существует ли на самом деле эта новая аудитория, которой не нужен полноценный PC или полноценное мобильное устройство и которую как нельзя лучше устроит нечто среднее. И если у Apple и в самом деле получится продать достаточное количество планшетов, они наверняка изменят культуру гейминга. Мы впервые увидим, какие игры и какие жанры живут на границе между домашними и мобильными игровыми устройствами.

А вот это, кстати, правильный iPad — или по крайней мере первый. Компания Fujitsu выпустила устройство с таким названием еще в 2002 году.

ПАВЕЛ ШУБСКИЙ

ТРОГАТЕЛЬНЫЕ ДИСПЛЕИ

ВСЕ О СЕНСОРНЫХ ИНТЕРФЕЙСАХ И СФЕРАХ ИХ ПРИМЕНЕНИЯ

Полноценная клавиатура, мышь и трекбол прекрасны, но их эра медленно подходит к концу: их вытесняют сенсорные интерфейсы. Управление рукой без использования сторонних устройств — что может быть интуитивнее и проще? Увидел кнопку на дисплее — ткнул ее пальцем. Кажется, уже все уважающие себя производители представили как минимум по одной полноценной линейке сенсорной техники. То ли еще будет! Сенсоры уверенно захватывают умы — 2010 год может стать переломным для устройств с чувствительными к нажатию дисплеями.

Об управлении компьютером при помощи пальцев задумались намного раньше, чем принято думать. Исследовательские лаборатории крупных университетов и частных компаний приступили к работам над чувствительными дисплеями еще во второй половине шестидесятых годов. Тогда же появились допотопные терминалы учебной компьютерной системы **PLATO** — школьники и студенты выбирали ответы, просто дотрагиваясь рукой до экрана.

В 1983 году **HP** представила первый коммерческий компьютер **HP-150**, в комплекте с которым поставлялся монохромный 9-дюймовый ЭЛТ-монитор с сенсорной панелью. За распознавание нажатий в те славные времена отвечали массивы инфракрасных датчиков (излучателей и приемников), расположенных в широкой пластиковой рамке вокруг дисплея. Человек подносил палец или любой другой непрозрачный предмет к экрану, датчики определяли его положение по двум осям координат и отсылали соответствующий сигнал на обработку контроллером.

Поначалу инфракрасные датчики сканировали поверхность дисплея через крупноячеистую сетку. В каждую ячейку прописывалось всего два символа — столь несовершенная система подходила разве что для позиционирования курсора, ни о каком рисовании пальцем и речи быть не могло. Кроме того, отверстия, где стояли инфракрасные лампы, быстро забивались пылью, и в результате нажатия обрабатывались неправильно или не обрабатывались совсем. В следующей версии компьютера, **HP-150II**, разработчики исправили проблему с засорением отверстий, но дополнительная панель с инфракрасными датчиками была убрана из стандартной комплектации: мир еще не был готов к сенсорному управлению.

Управление рукой без использования сторонних устройств — что может быть интуитивнее и проще? Увидел кнопку на дисплее — ткнул ее пальцем.

Первый учебный терминальный компьютер PLATO поддерживал сенсорный ввод данных, регистрируя движения при помощи инфракрасных датчиков в толстой рамке экрана.

Однако сенсорные интерфейсы и соответствующие контроллеры почти сразу завоевали популярность в других сферах. К примеру, в производственных цехах на заводах использовать мышку с клавиатурой неудобно — между кнопками быстро забьется грязь, да и рабочим приходится снимать перчатки для взаимодействия с компьютером. Другое дело — сенсорный дисплей. Подошел, нажал на крупные виртуальные кнопки, пошел дальше по своим делам.

Та же история с компьютеризированными системами продаж, которые устанавливают в бары или клубы: держать громоздкую клавиатуру на узенькой барной стойке или вечно занятом столе бармена как минимум нелогично. В общем, сенсорные дисплеи быстро прижились там, где привычную периферию использовать сложно. Про настольные компьютеры и ноутбуки такого сказать нельзя — консервативные манипуляторы задержались на ПК-рынке в том числе и из-за игр: нам важна скорость, а как раз ею

Сейчас, безусловно, самые популярные устройства с сенсорными дисплеями — это автоматизированные точки продаж в общественных местах. Подобные стойки есть практически везде.

Жестовое управление набирает популярность благодаря своей интуитивности: все ведь знают, как листать книги и журналы — на страницах бумажных изданий не поясняют, как переворачивать страницы

Будущее жестовых интерфейсов

Вертикальные сенсорные дисплеи чуть было не стали нормой в середине восьмидесятых годов. Индустрия была готова, люди, в принципе, тоже. К сожалению, дизайнеры того времени не учли одну очень важную особенность — человеческое тело не выдерживает нагрузки при длительной работе с сенсорным дисплеем, расположенным на уровне глаз. Мы не созданы, чтобы часами стоять, держа руки выше груди: они очень быстро устают, движения становятся резкими, точность наведения падает.

Эффект широко известен в индустрии под названием «Лапа гориллы» (Gorilla Arm) — человек с характерно изогнутой рукой, торчащий перед сенсорным дисплеем, становился похож на грозное животное — и, надо полагать, чувствовал себя примерно так же.

Дизайнеры устройств хорошо знакомы с этим термином — о подобных вещах нужно помнить при создании разной техники. К слову, планшетные компьютеры и, в частности, iPad имеют неплохой шанс повторить «успех» тех сенсорных стен из восьмидесятых — пользоваться таблетками удобно далеко не в любом положении.

Консервативные мыши и клавиатуры задержались на ПК-рынке в том числе и из-за игр: нам важна скорость, а как раз ею сенсорные интерфейсы похвастаться не могут

сенсорные интерфейсы похвастаться не могут.

Но сейчас, как сказали бы герои «Звездных войн», мы чувствуем сильное возмущение в Силе: магазинные прилавки ломятся от обилия самых разных устройств с сенсорными дисплеями.

КАК ОНО РАБОТАЕТ

Оптическим датчикам, определяющим положение пальцев в пространстве, в коммерческой электронике места не нашлось. В сегодняшних устройствах используется два типа сенсорных дисплеев — резистивный (resistive) и емкостный (capacitive).

Резистивный («сопротивляющийся») дисплей реагирует на касания с определенным усилием. За определение нажатия в таком дисплее отвечают две гибкие металлические пластины, находящиеся под напряжением. Они расположены на небольшом расстоянии друг от друга прямо под экраном. Когда вы надавливаете на дисплей пальцем или стилусом, верхняя пластина прогибается и прикасается к нижней. Координаты считываются и передаются на обработку. Все это происходит очень быстро благодаря современным логическим чипам — действие активируется за доли секунды. Резистивные дисплеи сравнительно дешевы, с ними можно работать при помощи любого твердого предмета.

Сенсорные терминалы прочно вошли в нашу жизнь — похожие устройства можно встретить в любом крупном баре, ресторане, около кассы в супермаркете.

Полагаем, рабочие на заводах были по-настоящему счастливы, когда на производстве появились подобные встраиваемые компьютеры с поддержкой ручного ввода.

Емкостные дисплеи сильно отличаются от резистивных — разницу заметит любой. Для эффективной работы с емкостными сенсорами не нужно прикладывать усилие, достаточно легонько прикоснуться к чувствительной поверхности — и нажатие будет обработано. За определение точных координат здесь отвечает расположенный над самым ЖК-дисплеем прозрачный слой проводниковых элементов (он тоже находится под напряжением).

Человеческое тело несет в себе электрический заряд, и когда вы касаетесь рукой экрана, то заряд в точке соприкосновения изменяется. Контроллер регистрирует, в каком именно месте был изменен заряд, и передает данные на обработку операционной системе. Емкостные дисплеи намного более удобны, но прикасаться к ним нужно голой рукой — они не распознают нажатия стилусом, никак не реагируют на палец в перчатке.

Популяризация емкостных дисплеев — быстрых и точных — сделала доступным то, о чем мечтали фантасты. Мы говорим о технологии мультитач — правильном распознавании нескольких одновременных нажатий на поверхность дисплея. Как известно, большинство сенсорных экранов умеют распознавать только одно нажатие за раз — прикосновение к дисплею двумя пальцами зачастую приводит к неправильному определению координат.

В прошлом году все изменилось: уже сейчас поддержкой мультитача могут похвастаться самые разные устройства — от телефонов и планшетов до мониторов и ноутбуков (технология вполне совместима и с резистивными дисплеями, но они не так удобны, как емкостные, — приходится давить на эк-

Будущее жестовых интерфейсов

На февральской выставке **Mobile World Congress 2010** немецкая компания **IDENT Technology** представила новую жестовую технологию управления — **GestIC**. Работает она по тому же принципу, что и емкостные дисплеи.

Наше тело имеет определенный электрический заряд. Когда мы подносим руку к какому-то устройству, его ближнее электрическое поле начинает изменяться под воздействием этого заряда. Значит, если встроить в устройство сенсоры, которые смогут регистрировать изменения электрического поля, то можно будет определять, скажем, как близко человек поднес руку и в каком направлении ею двигает. Затем каждому жесту следует присвоить свою команду, создать жестовую базу данных и, наконец, установить в технику специальные микрочипы, которые будут обрабатывать полученную с сенсоров информацию и сопоставлять ее с исходной.

IDENT Technology предполагает использовать GestIC в мобильной и бытовой технике, детских игрушках, автомобилях. Например, громкость магнитолы можно будет уменьшить, просто поднеся к ней выпрямленную ладонь и сделав плавное движение вниз. Ответить на входящий звонок можно будет, всего лишь взяв телефон в руки. А закончить разговор — положив трубку на стол или в карман.

Пока что нет ни одного устройства на технологии GestIC — ожидается, что первые аппараты появятся летом 2011 года. А сейчас в качестве демонстрационного образца используется виртуальный **Gesture Cube** (на фотографиях; видео на официальном сайте **Gesture-Cube.com**) — созданный, по всей видимости, в After Effects, но никак не на заводе.

Motorola вернулась на рынок с продвинутым смартфоном Milestone. Устройство оснащено огромным сенсорным дисплеем и работает под управлением Google Android.

ран сразу в двух местах). «Трогательная технология» открыла новые горизонты перед производителями техники.

МОБИЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

После успеха iPhone в 2007 году производители сотовых телефонов начали один за другим выпускать линейки сенсорных аппаратов. Повторить успех iPhone пока никому не удалось, но зайдите в любое молодежное кафе и приглядитесь, какие устройства лежат на столах. Как минимум половина посетителей будет щеголять телефонами с большими дисплеями вместо клавиатуры. По прогнозам IMS Research, к 2012 году продажи телефонов с сенсорными дисплеями возрастут до 230 млн — в 2007-м, для сравнения, было продано порядка 30 млн подобных устройств.

Особое развитие в сенсорных трубках получила технология распознавания жестов — привычных наборов движений, знакомых любому человеку с детства. К примеру, для перелистывания фотографий в виртуальном альбоме достаточно приложить к дисплею палец и передвинуть его в нужном направлении. Аналогичным способом можно прокрутить длинные списки, веб-страницы.

С появлением мультитача стали возможны дополнительные жесты — увеличение и уменьшение фотографий/текста при помощи разведения/сведения двух пальцев на поверхности дисплея. Жестовое управление набирает популярность благодаря своей интуитивности: все ведь знают, как листать книги и журналы — на страницах бумажных изданий не поясняют, как переворачивать страницы.

Поддавшись тренду, HP и Microsoft показали планшет на Windows 7 — интересно, каким образом пользователи будут попадать пальцами в мелкие кнопки настольной операционной системы?

На рынке сенсорных телефонов особенно активны корейцы — **Samsung** и **LG** предлагают весьма интересные девайсы во всех ценовых диапазонах. Не отстает и тайваньская **HTC**, активно развивающая линейку аппаратов на основе Google Android. Осенью прошлого года к HTC присоединилась **Motorola** — раздвижной гуглофон Milestone оказался весьма удачной «трубой».

Линейки производителей на 2010 год забиты сенсорными аппаратами. Все мобильные операционные системы изначально затачиваются под сенсорику — **Google Android**, **Apple iPhone OS**, **Palm webOS** — и это не считая оболочек вроде **HTC Sense**... На горизонте маячит **Windows Mobile 7**, новая операционка для смартфонов — Microsoft изучает

Нетбуки и полноразмерные ноутбуки с мультитачпадами начали появляться повсеместно — производители внезапно осознали, что технология сильно упрощает работу без использования мыши.

Производители дорогих автомобилей давно взяли сенсоры на заметку — тач-интерфейсы позволяют избавиться от нагромождения кнопок, добавляют интерактивности.

Куда перспективнее сенсорных столов выглядят целые сенсорные стены, которые когда-нибудь появятся в торговых центрах, офисах и аэропортах

ошибки и собирается вернуться на утерянный рынок. Symbian Foundation также работает над новой версией смартфонной системы (ОС с измененным функционалом и переработанным интерфейсом будет называться **Symbian^3**), ожидают, что она тоже будет поддерживать мультитач.

ДВУМЯ ПАЛЬЦАМИ

Тачпады с поддержкой мультитача появляются и в портативных компьютерах: испокон веков быстрому управлению ноутбуком мешал неудобный тачпад — любое действие с ним превращалось в мучение. Как ни старались производители, люди все равно докупали привычную мышку. Все поменялось с приходом мультитача, впервые появившегося в **MacBook**, — прокручивать страницы, листать и масштабировать фотографии внезапно стало удобно.

Кстати, благодаря тому, что Windows 7 изначально поддерживает сенсорное управление, на рынке начали появляться гибридные компьютеры класса все-в-одном с большими сенсорными дисплеями. Одну из самых стильных систем представила HP — компьютер **TouchSmart 2** оснащен интерфейсной оболочкой, которая предполагает управление при помощи жестов. Разработчики позиционируют устройство как идеальную развлекательную машину для гостиной комнаты. Мы, правда, не уверены, что гостям вашего модного дома понравится заляпанный пальцами экран.

ПЛАНШЕТНЫЕ ВОЙНЫ

Мультитачпад все встретили очень благосклонно, а вот попытка популяризовать планшетные ноутбуки с поворотным сенсорным дисплеем по большому счету провалилась. Концептов было много, до рынка добрались лишь избранные модели, но и те продавались плохо.

Подход изначально был неправильный. Зачем нужен сенсорный дисплей, когда есть полноценная клавиатура и мышь, а соответствующего интерфейса с большими удобными кнопками и продуманной эргономикой, заточенного под мультитач, нет? Что вы будете с таким ноутбуком делать? Рисовать? Для этого куда лучше подходят графические планшеты. Писать на экране от руки? Тоже неубедительно. Зачем выписывать закорючки букв, если на клавиатуре при соответствующей сноровке набрать текст можно в десятки раз быстрее и даже не глядя?

Производители почесали затылок и придумали новый тренд — планшетные компьютеры вовсе без клавиатуры. Тонкие, стильные системы с не слишком большими сенсорными дисплеями (желательно емкостными), хорошо оптимизированными, удобными программными оболочками, с широким мультимедийным функционалом — и кино посмотреть, и музыку послушать, и поработать, и интернет почитать.

Толчком на пути к массовой планшетной истерии стали, конечно, слухи о «яблочной» таблетке, которые с разной интенсивностью муссировались в индустрии лет восемь. На волне ажиотажа производители железа начали анонсировать собственные планшеты. Очень кстати оказалась система-на-чипе NVIDIA Tegra — миниатюрный блок со встроенным процессором ARM, контроллерами и графическим ядром, которое в состоянии обрабатывать HD-видео в разрешении 720p (второе поколение поддерживает 1080p).

Как обычно бывает, разные компании успели продемонстрировать множество планшетов на основе Tegra, однако ни один пока так и не поступил

Стол Microsoft Surface успешно привлек внимание широкой публики, но так и остался на стадии интересного концепта.

По задумке разработчиков подобные сенсорные столы должны были появиться в любом уважающем себя кафе. Жаль, что цену забыли снизить.

Популяризовать планшетные ноутбуки с поворотными сенсорными дисплеями так и не удалось. Вероятно, время подобных систем пока не пришло.

Громкость магнитолы можно будет уменьшить, просто поднеся к ней выпрямленную ладонь и сделав плавное движение вниз

в продажу. Поддавшись тренду, свой планшет показали HP и Microsoft. **HP Slate PC** совсем не впечатлил публику — в компактный корпус с 10-дюймовым сенсорным дисплеем уместили какие-то не анонсированные компоненты и установили... Windows 7. Интересно, каким образом пользователи будут попадать пальцами в мелкие кнопки настольной операционной системы? О выходе устройства пока речи не идет — то была скорее превентивная мера, ранний ответ на появление **iPad**.

С ним «яблочная» магия, кстати, не сработала: сенсорный планшет без USB-разъемов, работающий под управлением модифицированной iPhone OS и не поддерживающий многозадачность, не впечатлил даже преданных маководов (что *мы* думаем о новой таблетке Apple, можно прочитать в предыдущей статье — «iPad как центра Вселенной»). Точки над i расставят продажи, но изначально устройство встретили с прохладцей.

И все же тенденция есть тенденция — производители планшетные компьютеры, планируют продавать их в сотрудничестве с операторами сотовой связи, включать в комплект поставки дорогих ноутбуков, рекламировать что есть сил.

СТЕНА ПРИКОСНОВЕНИЙ

Отдельный набирающий обороты сенсорный тренд — чувствительные к нажатию столы и целые стены. Первый сенсорный стол, **Microsoft Surface**, был показан еще в 2007 году. Казалось, что панель станет всезнающим устройством с автоматическим распознаванием предметов, оказавшихся у нее на поверхности, с поддержкой одновременной работы с несколькими пользователями и так далее. Впоследствии свои мультитач-столы представили многие другие компании, но итог на всех один: функционал подобных столов всегда далек от обещанного.

Куда перспективнее выглядят целые сенсорные стены, которые когда-нибудь появятся в торговых центрах, офисах и аэропортах. Пользоваться интерактивной стеной одновременно будут сразу несколько человек — они смогут узнать, какие товары можно купить на выбранном этаже, найти нужный магазин, получить информацию о распродажах.

HP предлагает установить компьютер TouchSmart 2 в гостиной комнате и затыкать его пальцами. Не уверены, что он в таком случае всегда будет выглядеть так же эстетично, как на рекламных плакатах.

Несмотря на дороговизну и бесполезность, сенсорные планшеты пользуются популярностью у многих торговых представителей. Видимо, чтобы нагнать пафоса.

Интерактивные стены с поддержкой одновременной работы нескольких пользователей уже доступны, однако высокие цены ограничивают круг клиентов.

Некоторые из показанных стен (к примеру, демонстрировавшаяся на CES панель **Intel Touch Wall Display**) будут оснащены камерами для определения возраста и внешнего вида смотрящего. Встроенная информационная система на процессорах Intel Core i7 проанализирует полученные данные и, основываясь на возрасте и типе лица, посоветует вам что-нибудь. Главное, чтобы система ненароком никого не обидела и не дискриминировала.

Подобным сенсорным стенам прочат большое будущее, тем более что все необходимые технологии доступны уже сейчас. Единственное, что не дает компаниям закупать такие панели массово, — высокая цена. Не слишком большая стенка без программного обеспечения стоит от $15 000. Не все расценивают сенсорные панели как перспективное вложение.

Дисплеи с поддержкой мультитача могут стать настоящей золотой жилой — они открывают невиданную функциональность. По интернету расползаются видеоролики, показывающие, насколько разными могут быть сферы применения «трогательных интерфейсов». К примеру, как вам нравится динамический сенсорный дид-

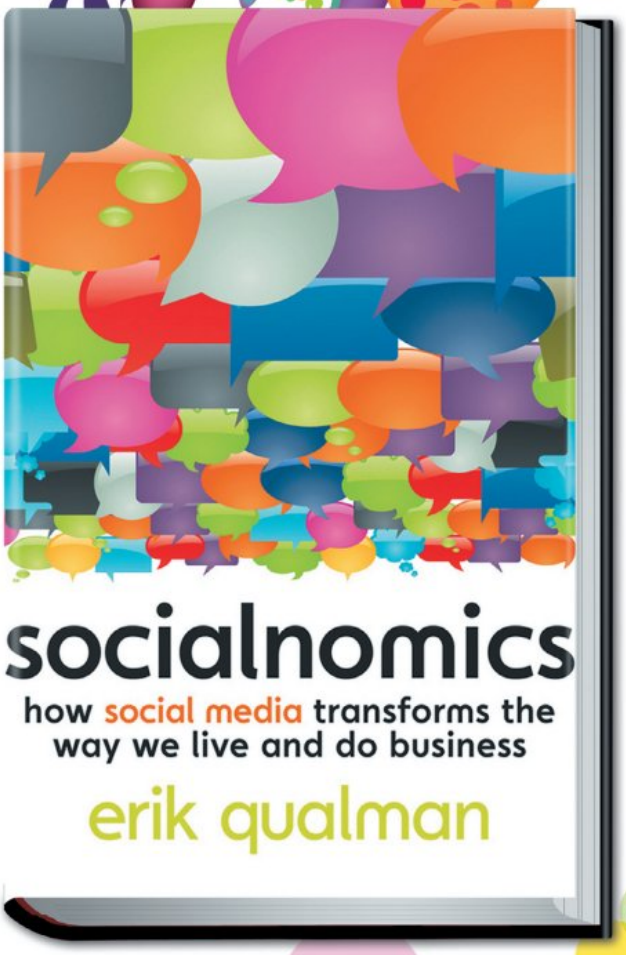
Человеческое тело не выдерживает нагрузки при длительной работе с сенсорным дисплеем, расположенным на уровне глаз: мы не созданы, чтобы часами стоять, держа руки выше груди

жейский пульт? Любители виниловых пластинок вряд ли оценят, а вот те, кто уже перешел на цифру... Сенсорное управление можно успешно задействовать при моделировании, проектировании, навигации, верстке газет и журналов, ретуши фотографий в графических пакетах... Осталось только запастись терпением и немного подождать. ■

Посетители Forums.MacRumors.com гадают, каким же будет следующий MacBook Pro. Может быть, мультитач-панель заменят мультитач-экраном?

Александр Башкиров

УТОПИЯ СОЦИАЛНОМИКИ



В прошлом году в продаже на сайте **Amazon.com** появилась книга **Socialnomics: How social media transforms the way we live and do business**, что переводится как «Социалномика: о влиянии социальных сетей на наш образ жизни и коммерческую деятельность». Автор книги Эрик Куэльман — в прошлом сотрудник отделов онлайнового маркетинга компаний **AT&T**, **Yahoo!** и **Earth-Link**. Сегодня он работает вице-президентом по онлайновому маркетингу группы образовательных компаний **EF Education**.

Монументальный труд начинается многообещающей фразой «за последние три года социальные сервисы в интернете стали популярнее порнографии» и рассказывает, как **Facebook**, **Twitter** и **YouTube** влияют на современную экономику и поведение отдельных компаний. Другими словами, в книге объясняется (доступным для обладателей MBA языком!), как заработать деньги на чужих социальных сервисах.

Как? Теоретически, можно организовать грамотную рекламную кампанию в каком-нибудь онлайновом сообществе, разбогатеть самому и прославить свою контору. Практически же — и Куэльман сделал именно так — проще всего написать про соцсети книгу с умным названием и продать ее подороже: «Социалномика» уже прочно обосновалась в первой сотне амазоновских бестселлеров на тему бизнеса. В книге анализируется рекламная деятельность наиболее популярных американских сетей, но достаточно поменять слова «**Facebook**», «**Twitter**» и «**MySpace**» на «**ВКонтакте**», «**Одноклассники.ру**» и «**ЖЖ**», чтобы увидеть уродливое отражение концепции социалномики в кривом зеркале рунета — да и вообще любого другого -нета.

Почти наука

Кроме книги, взгляды Куэльмана иллюстрируют его личный блог ***socialnomics.net*** и выложенные на YouTube (в рамках вирусной маркетинговой кампании) видео Social Media Revolution Video и Social Media ROI: Socialnomics. В роликах рассказывается, что радио достигло аудитории в 50 миллионов пользователей за 38 лет, телевидение — за 13, а интернет — всего за 4 года, что если бы Facebook был страной, то он бы уступал по численности населения только Китаю, Индии и США.

Изобретенную Куэльманом социалномику не следует путать с соционикой (socionics) Аушры Аугустинавичюте или социономикой (socionomics) Роберта Пректера — хотя в чем-то все три концепции пересекаются.

Наука соционика исследует, как человек воспринимает информацию об окружающей реальности и как эта информация влияет на его взаимодействие с другими людьми. В зависимости от того, как вы обращаетесь с информацией, вас можно назвать рационалом или иррационалом, интровертом или экстравертом, интуитом или

сенсориком (человеком, которым движут эмоции). Определив, к какому типу людей вы принадлежите, можно прогнозировать, как вы будете вести себя в обществе и уживетесь ли с коллегами на работе или с приятелями в отпуске.

Социономика — это даже не наука, а теория, придуманная американским рыночным аналитиком. Согласно ей общественные настроения определяют политическое, финансовое и макроэкономическое развитие общества, а не наоборот.

Социалномика, безусловно, целиком посвящена информационному взаимодействию и исследованию общественных настроений. Но Куэльмана интересуют только новые формы этого взаимодействия и только те общественные настроения, что формируются в социальных сетях.

Эрик Куэльман, счастливый первооткрыватель социалномики.

Несколько лет назад у слова «социалномика» было бы совсем другое значение. В книжке с таким названием в меру занудно изучались бы законы управления и правила развития человеческого социума — семьи, рода или племени (термин «экономика» когда-то тоже означал всего лишь управление одним отдельно взятым домом). Но с появлением социальных сетей понятие «социальная общность» перестало обозначать такие скучные формы общества, как род и племя, и теперь почти эксклюзивно используется для описания бесчисленных онлайновых сообществ по интересам.

Куэльман называет обитателей социальных сетей «поколением, живущим в стеклянном доме» и считает, что на представителей этого поколения уже не действуют традиционные маркетинговые приемы — уличная и телевизионная реклама, листовки, именные письма, заботливо разложенные в почтовые ящики, даже спам.

Согласно приведенной в книге статистике, рекламе доверяют только 14% пользователей социальных сетей, а из телевизионных рекламных кампаний только 18% оправдывают затраченные на них деньги. При этом целые 78% интернетчиков, сидящих в соцсетях, доверяют мнению друзей — и только.

Опираясь на эти цифры, Куэльман утверждает, что социальные сервисы помимо прочего защищают нас от назойливой традиционной рекламы. Реклама в Twitter и Facebook присутствует — но ее источником являются люди, которым мы в той или иной степени доверяем (во всяком случае, мы надеемся, что это настоящие живые пользователи, а не спам-боты). Друзей из комьюнити как-то не принято считать посредниками бездушных корпораций; мы выбираем себе круг общения согласно нашим вкусам и потребностям, а потом задаем вопросы коллективному разуму в надежде получить точный и *правдивый* ответ.

На том же Amazon.com самым эффективным методом рекламы оказался показ других книг, приобретенных людьми, уже купившими книгу, к которой вы сами приглядываетесь. Наступила новая эра, где маркетинг делается самими потребителями, а самой эффективной формой рекламы является вирусная. Нам может быть все равно, что сейчас модно *вообще*, но мы ревниво

следим, чем интересуются люди в нашем сообществе, что смотрят/читают/покупают френды с близкими нашим вкусами. «Рекламной деятельностью сейчас управляют люди, рекомендующие друг другу продукты и услуги в социальных сетях, — пишет Куэльман. — Это самая большая рекомендательная сеть в истории человечества».

Девятая глава

В книге восемь глав с завлекательными названиями вроде «Что случилось в Вегасе, переживается на YouTube» или «Гибель социальной шизофрении». Автор объясняет, откуда возникла потребность в социальных сервисах и как они

Марк Цукерберг — основатель Facebook, главный герой «Социалномики» и выходящего в октябре фильма «Социальная сеть» Дэвида Финчера

В 2007 году «Кока-кола» устроила в Second Life конкурс на создание лучшего торгового автомата для газировки. Игроки дружно проигнорировали соревнование.

в кратчайшие сроки сумели подчинить себе интернет. «Несмотря на фрагментированность современного общества, людям все еще интересно, чем занимаются другие люди. Социальные сервисы — единственный механизм, позволяющий им удовлетворить это любопытство».

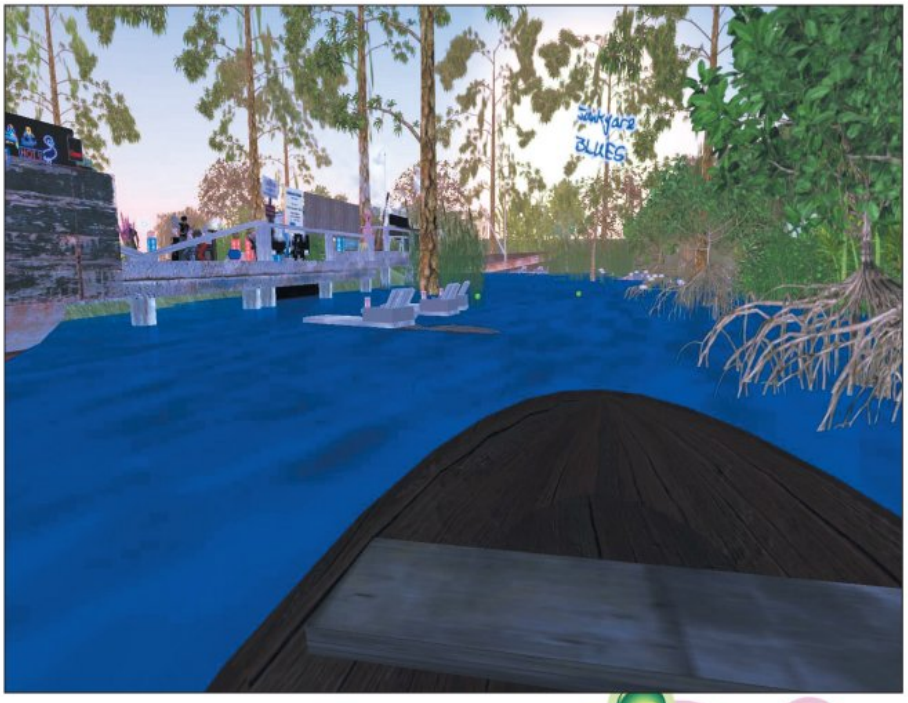
По Куэльману, есть две основных формы нового социального поведения. С одной стороны, в прозрачном онлайновом обществе и люди, и корпорации проявляют повышенную скрытность. Первые стремятся не допустить в сеть компрометирующие фотографии, а вторые — сведения о политике компании, которые могут вызвать негативную реакцию блогосферы. С другой — все микроблоги и социальные сети построены на склонности людей к самовыражению и бытовому эксгибиционизму, а наблюдения за онлайновой жизнью других людей заменяет современному человеку телевидение.

Куэльман методично подтверждает это фактами. Знаменитости охотно общаются с простыми смертными в Twitter (нам, например, на твиты отвечали Натан Филлион, Уильям Гибсон, Элайза Душку и Дэвид Перри), потому что публика нужна знаменитостям больше, чем знаменитости публике. Все больше людей отказываются от кабельного и обычного телевидения и смотрят любимые фильмы и сериалы в онлайне. Перестали действовать обычные системы рекламы и оценки рейтинговой популярности, и как-то незаметно известные люди с аккаунтами в Twitter стали известнее известных людей без аккаунтов.

Не все мысли «Социальномики» настолько ясные и здравые: в главе о социальной шизофрении Куэльман зачем-то пустился в дебри любительской психологии. Мол, люди в жизни играют разные роли: на работе — одну, на отдыхе — другую, в семье — третью... Это же касается и крупных корпораций: с одной стороны, компании жертвуют миллионы долларов на спасение планеты, с другой — сбрасывают миллионы галлонов токсичных отходов в океан. Прозрачность и скорость обмена информацией в социальных сетях якобы усложняет такого рода переходы между ролями и ведет к оздоровлению общества в целом... ага, как будто автор в жизни не встречал человека с шестью Twitter-аккаунтами.

Но — следим за мыслью Куэльмана дальше — меняются сами принципы и методы передачи информации, меняются источники доверия и способы взаимодействия людей, а следом за ними меняются политика и экономика.

Целая глава книги посвящена победе Барака Обамы на выборах — по мнению Эрика Куэльмана, Обама не смог бы стать сорок четвертым президентом США без помощи социальных сервисов. 500 миллионов долларов на кампанию были собраны через онлайновые взносы, 5 миллионов избирателей активно



В 2008-м «Кола-кола» вернулась в SL, спонсировав создание клуба Junkyard Blues и развесив по нему баннеры для Nestea. В клуб пришло много народу, да баннеры оказались некликабельными.

Я МОГУ СМОЛОТЬ iPhone В ТРУХУ!

Один из лучших примеров вирусной кампании в соцсетях — цикл видеороликов, рекламирующих блендеры Blendtec. В них харизматичный седоволосый инженер Том запихивает в блендер лыжи, пуговицы, видеокамеры, сувенирные фигурки, монеты, вантузы и игрушечные пистолеты («Так, написано: «Не стрелять в людей и животных». Про блендеры ни слова. Мелем!»).

Первое время ролики крутили по телевизору, но вскоре стали выкладывать на официальный сайт и в социальные сети. Появился пресловутый фидбэк: «Я видел рекламу, где прочность стального зажима для купюр демонстрируют, перемалывая его в блендере, — и на зажиме не остается ни царапины. Правда ли, что ваши блендеры тоже не смогут перемолоть мой зажим для кредиток?» — «Да у них был просто неправильный блендер!» — отвечал Том... и превращал стальную закорючку в блестящие опилки. Еще интереснее стало, когда зрители сами начали предлагать кандидатов на перемолку. В лидеры списка выбился iPhone (вряд ли его считали таким уж неубиваемым — скорее это очередной показатель популярности бренда). Том смолол и его.

В январе 2009-го компания Burger King учредила рекламную кампанию со слоганом «Пожертвуй друга за сэндвич». Бесплатный «уоппер» давали тем, кто добровольно снес из своего Facebook-аккаунта 10 френдов.

участвовали в социальных сетях, 5,4 миллиона нажали на кнопку «Я голосовал за Обаму» в Facebook (акции были организованы на скромные суммы в сто или меньше долларов).

Итак, социальные сервисы определяют мировую политику. Еще они способствуют взлету и падению брендов: доходы компаний, активно участвующих в социальных сетях, растут в среднем на 18%, а у тех, кто эти сети игнорирует, падают на 6%. Компания **Dell** продала через Twitter компьютеров на 30 млн долларов, а пиццерия в Новом Орлеане находит 68% клиентов через этот же микроблог. По данным **eBay**, участвующие в онлайновых сообществах люди тратят на онлайновых аукционах на 54% больше денег, чем не участвующие.

Куэльман призывает вовсю использовать потенциал социальных сетей — как это делает производитель блендеров **Blendtec**, запустивший ролик, где в блендер пихали **iPhone** (читайте на врезке и ищите на YouTube по ключу «Will It Blend?»), как **Ford**, раздавшая сто тестовых автомобилей **Ford Fiesta** проявившим энтузиазм блогерам, как **John Deere**, открывшая страничку в Facebook.

Гигантская фокусная группа

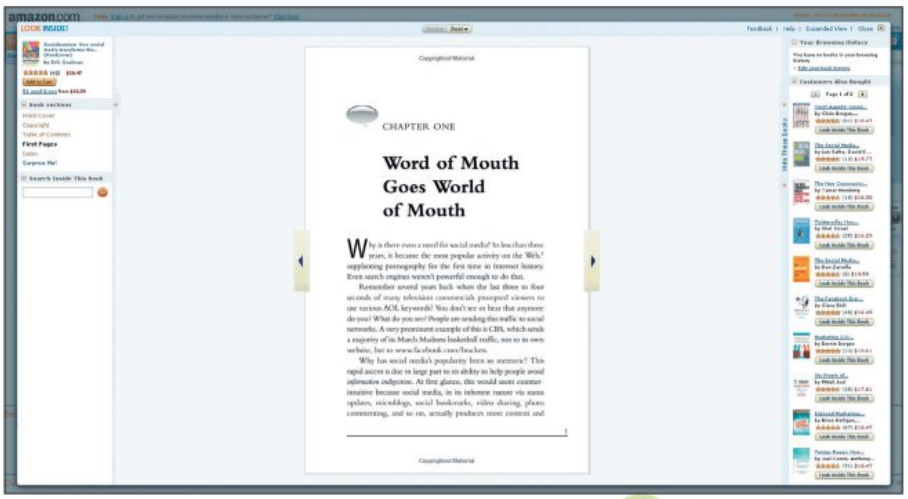
Вдобавок любую социальную сеть можно использовать как гигантскую и бесплатную фокусную группу. Экономисты и маркетологи давно мучаются вопросом, по каким критериям потребитель выбирает тот или иной товар. В прошлом рекламщики сидели в офисе и напряженно думали, каким будет их следующий рекламный посыл (как это замечательно показано в сериале **Mad Men**), теперь им достаточно зайти на ***www.search.twitter.com***, вбить название своего бренда и посмотреть, что говорит Twitter об их продукте или услуге.

Сами потребители охотно рассказывают о своих потребностях — и маркетологам не надо для этого звонить по телефону или присылать письма с опросами. Никому не хочется сдавать личные данные корпорации, но двустороннее общение с потребителем возможно внутри социальных сервисов. Стоит только вспомнить фанбойские кампании по спасению любимых сериалов: индивидуумы сейчас с большой охотой идут на контакт с гигантскими корпорациями.

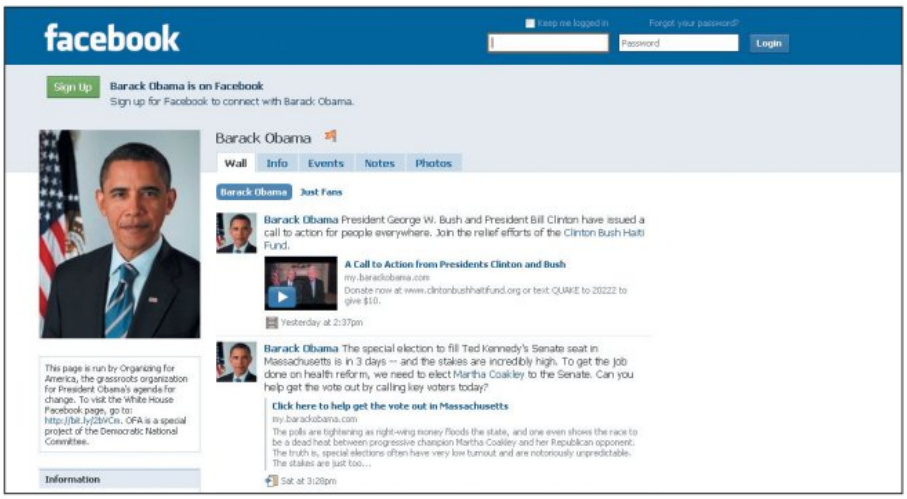
В социальных сетях многие личные данные открыты по умолчанию: пол, возраст, список интересов — на основе этой информации можно делать далеко идущие рекламные выводы или точечно доводить рекламу до заинтересованных пользователей.

Вслед за концепцией социальномики автор вводит концепцию социаломмерции — здесь миллиарды долларов можно получать уже не с рекламы, а с поисковых запросов: потребители и так сами ищут продукты и услуги, а компании готовы платить за данные по продажам и пользовательский фидбэк.

Следующее важнейшее событие в онлайновом мире — это слияние социальных сетей с поисковиками. По мнению Куэльмана, главным конкурентом **Google** является вовсе не майкрософтовский поисковый движок **Bing**, а интегрированные Facebook и Twitter. Из-за отсутствия сильного конкурента поис-



Монументальный труд продается на Amazon за 24 доллара 95 центов. Бесплатно ознакомиться с фрагментом книги можно в онлайновом магазине или на books.google.com.



Обама, пожалуй, самый общительный из всех высокопоставленных политиков. Недаром за него в едином порыве проголосовали Facebook и Twitter.

ковые алгоритмы Google развивались вяло, а в социальных сетях потребители могут смотреть, что искали в онлайне, что купили и что комментировали их друзья и коллеги.

Будущее поисковых сетей — за трендами в стиле Twitter (сортировка и показ самых популярных поисковых запросов за несколько последних дней, часов и даже минут) и сайдбарами вроде **Google Sidewiki** (где пользователи могут оставлять свои независимые комментарии о любом посещенном сайте — мощнейший рекламный инструмент!).

Далее, американская молодежь уже не пользуется электронной почтой (в 2009 году в Бостонском колледже прекратили выдавать электронные почтовые адреса первокурсникам), на смену «мэйлам» идут сложные комбинированные мессенджеры нового поколения типа **Google Wave**, рекламный потенциал которых еще совершенно не освоен.

Главное достоинство онлайновой социальной рекламы в том, что в нее не нужно вклады-

вать большие деньги. 15 000 долларов, затраченные на электронную почтовую рассылку, привлекают 200 клиентов. 7500 долларов, потраченных на билборд, — 300. А бесплатная рекламная кампания в Twitter — это никак не меньше 2000 клиентов! Из 300 000 представленных в Facebook компаний треть — маленькие независимые фирмы со скромными рекламными бюджетами.

Весной 2009-го компания Ford отобрала по роликам на YouTube сто американцев-энтузиастов для шестимесячного тестирования европейских моделей Ford Fiesta.

Куэльман сам прекрасно понимает, что практическая ценность у его книги минимальная, и гарантирует, что с первого раза у вас совершенно точно ничего в этой области не получится. «Ошибаться надо быстро, много и часто!» — пишет автор. Социальная реклама пока находится на ранней стадии развития, и можно пролететь, как «**Кока-кола**», опрометчиво вложившая огромные деньги в **Second Life**. Дело не только в том, что в павильон «Кока-колы» явилась жалкая горстка игроков, — дело еще и в том, что про саму SL скоро уже никто и не вспомнит... Онлайновая среда стремительно меняется, и нужно уметь подстраиваться под последние тенденции, а не вкладывать все деньги в одну и ту же устаревшую стратегию. Впрочем, отладку рекламной кампании тоже можно взвалить на плечи потребителей — для этого и было придумано открытое бета-тестирование, которым так ловко пользуется та же Google.

Самая здравая (и самая оригинальная) мысль Куэльмана заключается в том, что реклама в социальных сетях — это дело самих пользователей. Корпорациям больше не нужно обращаться в крупные и специализированные рекламные агентства. Маркетингом можно заниматься самим, нужна лишь разработка соответствующих приложений (которую все-таки лучше поручить специалистам). Остается выбрать правильную социальную сеть, в которой наиболее велики шансы на успех. Вслед за методами рекламы изменится то, как товары производятся и продаются, исчезнут неэффективные рекламные формы и коммерческие паразиты-посредники, продукты и услуги станут дешевле и доступнее.

■■■

В реальной жизни все работает не совсем так, как в тщательно сконструированной Эриком Куэльманом утопии. Деньги, ушедшие из традиционной рекламы, тратятся не на изощренные и остроумные вирусные кампании, а на банальный спам блогосферы и на услуги подставных менеджеров, генерирующих позитивные отзывы в онлайновых магазинах (совсем недавно в **App Store** из-за фальшивых рецензий и раздувания рейтингов была убрана вся продукция компании **Molinker**). Но абсолютно ясно, что журнальная и уличная реклама скоро исчезнет, как мертвая и нецелевая, и дальше маркетинг будет развиваться в онлайне. И пусть это вряд ли будет неагрессивная и вежливая реклама силами самих пользователей... тренд на ближайшие полгода все равно получился красивый. ■

Дмитрий Злотницкий

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Весьма недурной комикс про рыцарей чуть более старой Республики, в котором есть немного от классической космической оперы, авантюрного детектива, политического триллера и комедии

- **Жанр:** самая главная космическая опера
- **Автор:** Джон Джексон Миллер
- **Иллюстраторы:** Брайан Чинг, Дастин Вивер, Бонг Дазо, и другие
- **Издательство:** Dark Horse Comics
- **Количество номеров:** 50

Оценка: 4/5

В начале девяностых годов издательство **Dark Horse Comics** впервые познакомило поклонников «**Звездных войн**» с эпохой Старой Республики, выпустив несколько мини-серий комиксов о древних джедаях и ситхах. Десятью годами позднее **BioWare**, приступая к разработке ролевой игры по мотивам далекой галактики, решила, что очерченные фильмами и многочисленными играми и книгами сюжетные рамки будут для их проекта слишком тесными. Канадцы взяли старые комиксы Dark Horse за основу и начали историю **Star Wars: Knights of the Old Republic** в Республике, существовавшей за четыре тысячи лет до рождения Энакина Скайуокера.

Успех KotOR и ее сиквела заставил сценаристов Dark Horse вспомнить о некогда заброшенной эпохе, и в 2005 году издательство анонсировало серию комиксов, озаглавленную незамысловато — **Knights of the Old Republic**. Совпадение названий, естественно, не случайно — события серии разворачиваются всего за семь лет до начала одноименной игры, и, конечно, многие из наших старых знакомых перекочевали с экранов мониторов на страницы комиксов.

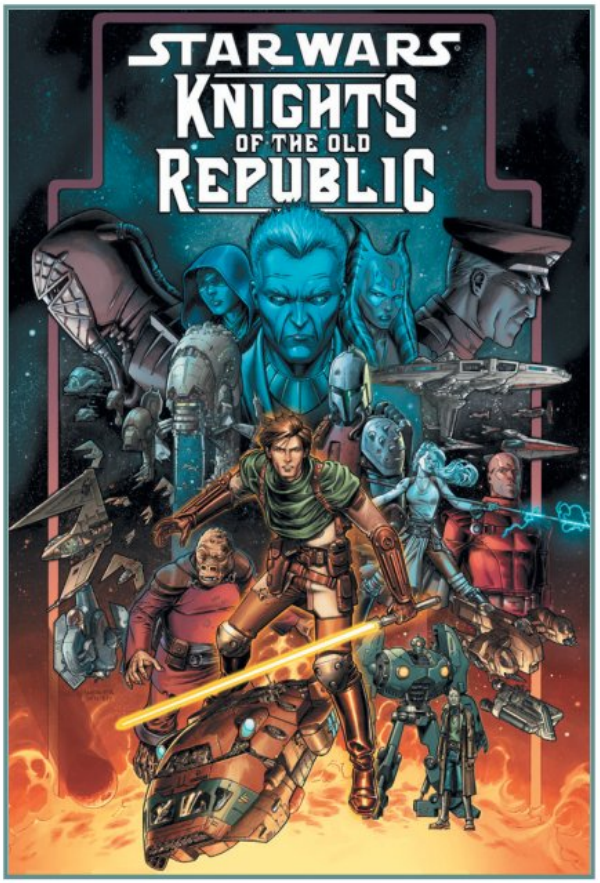
Реван и Изгнанник — главные герои первой и второй части Knights of the Old Republic — прославились во время так называемых мандалорских войн. В древности воинственные предки Бобы и Джанго Феттов несколько раз ставили Старую Республику на грань гибели, и во время очередного нашествия Совет джедаев, испытывающий острый приступ боязни Темной стороны Силы, решил умыть руки. Тогда лишь небольшая часть молодых рыцарей во главе с Реваном, пойдя наперекор воле Совета, выступила против мандалорцев, а далекая галактика погрузилась в пучину очередной войны.

Тут и начинается сюжет серии комиксов Knights of the Old Republic. Впрочем, главным ее героем становится не Реван и не Изгнанник, а новый для нас персонаж — незадачливый юный падаван по имени Зейн Кэррик, умудряющийся постоянно влипать в какие-то неприятности. События серии, как и оригинальной игры, стартуют на планете Тарис, где в академии Ордена Зейн грызет гранит джедайской науки.

Первый же номер «Рыцарей Старой Республики» повергает читателя в шок. Преследуя мошенника и контрабандиста по имени Гриф, Зейн опаздывает на церемонию, на которой, как он думал, его и еще нескольких учеников должны назвать рыцарями... Вместо этого мастера-джедаи устраивают кровавую бойню и безжалостно убивают собственных падаванов — стоит ли говорить, что такого поступка от предшественников мудрых Йоды и Оби-Вана не ожидал никто.

Непунктуальность спасает Зейна от смерти, и, заручившись поддержкой Грифа, парень пускается в бега — в смерти юных падаванов учителя обвиняют именно его. А сам Зейн, естественно, задается целью обелить свое имя, выяснить, что подвигло наставников на столь чудовищный поступок, и по возможности расквитаться с убийцами.

Бессменный сценарист серии Джон Джексон Миллер рассказывает, что образ Зейна он придумал, когда размышлял, что бы было, если бы Люк Скайуокер поддался влиянию Хана Соло и стал не джедаем, а космическим аферистом. В рассказанной Миллером истории пресловутые мандалорские войны действительно стали лишь фоном для приключений Зейна и собранной им компании. Личностей он к себе притягивает в высшей степени любопытных: это и алчный хитрец Гриф, и флегматичный мандалорец, и таинственная белокожая воительница, и даже миролюбивый повар из расы прирожденных охотников. Именно запоминающиеся, самобытные персонажи принесли серии успех.



По духу рисованные «Рыцари Старой Республики» напоминают не столько оригинальную сагу Лукаса, сколько культовые фантастические телесериалы «**Светлячок**» и «**На краю Вселенной**». Что, впрочем, только идет серии на пользу: Миллер ловко балансирует на стыке разнообразных жанров — от классической космической оперы и авантюрного детектива до политического триллера и комедии. Таких «Звездных войн» мы прежде не видели. Хотя, конечно, не обошлась серия и без неотъемлемых атрибутов далекой галактики — вроде масштабных космических баталий и поединков джедаев. Убийство падаванов на Тарисе — далеко не единственный сюрприз, который преподнесли рисованные «Рыцари Старой Республики» за те четы-

ре с лишним года, что выходила серия, прежде чем завершиться этой зимой.

Разумеется, прямые и скрытые отсылки к обеим частям Knights of the Old Republic вы будете находить постоянно. Во время скитаний по далекой галактике Зейн встретится с нашими давними знакомыми — мастером Вендаром и Картом Онаси, сразится с «предками» неподражаемого дроида-убийцы HK-47 и узнает, откуда они взялись, примет участие в нескольких сражениях мандалорских войн...

Чаще других на страницах серии появляется незабвенный антагонист оригинальных «Рыцарей Старой Республики» — Дарт Малак. Оказывается, в молодости будущий коварный ситх был дружелюбным джедаем, откликавшимся на имя Алек Сквинт. Он был одним из немногих рыцарей, готовых поверить в невиновность Зейна и протянуть тому руку помощи, — особенно после того, как беглый падаван спас ему жизнь. На протяжении всей серии Алек и сам несколько раз выручает Зейна со товарищи. В то же время Миллер показывает и эволюцию персонажа: Алек постепенно становится все более холодным, жестким, целеустремленным и встает на путь, который в итоге приведет его на Темную сторону Силы. Примечательно, как это отражается на внешности героя — поначалу никто не мог угадать в Сквинте будущего Малака, а к финалу серии он уже почти неотличим от знакомого нам по игре ситха.

Одна из комиксных глав и вовсе стала прямым продолжением сюжетного ответвления оригинальной игры — помните, в одном из квестов нам приходилось искать лекарство от таинственной болезни, превращавшей разумных обитателей далекой галактики в монструозных мутантов рахгулов? Dark Horse рассказала об их происхождении — история оказалась до жути банальна: один древний ситх создал талисман, позволяющий контролировать орды чудовищ. Что произошло дальше, вы можете домыслить сами. Но подана эта традиционная история про неудачный эксперимент необычно: завязку мы читаем в Knights of the Old Republic, а о развитии сюжета узнаем из других серий комиксов, события которых разворачиваются во времена Дарта Вейдера, Люка Скайуокера и даже их потомков.

Идея связать разные эпохи саги, попутно превратив ее то ли во второсортное фэнтези, то ли в рядовой фантастический ужастик, изначально была провальной и не шла на пользу ни одной из комиксных серий. Не обошлись без недостатков и «Рыцари Старой Республики». Миллеру не всегда удавались сюжеты — в отдельных главах так много бессмысленных приключений и не всегда уместного юмора, что иногда Knights of the Old Republic начинает напоминать пародию на «Звездные войны». По ходу серии не раз менялись художники, и, хотя в большей части номеров рисунок на высоте, некоторые выпуски нарисованы настолько кошмарно, что даже Зейн в них больше напоминает мутировавшего сородича Йоды, чем человека.

Но неудачных номеров наберется от силы десяток из полусотни, и общее впечатление от цикла они если и могут подпортить, то лишь слегка. Комиксы Knights of the Old Republic достойны игры Knights of the Old Republic — впрочем, многочисленные реверансы в адрес оригинала не должны вводить в заблуждение: перед нами абсолютно самодостаточный проект, который изначально был ориентирован на самую широкую аудиторию. Появление «приглашенных звезд» — лишь десерт для истинных ценителей. Главным же блюдом стала оригинальная, многогранная и захватывающая история, наслаждаться которой можно, совсем не обязательно будучи большим знатоком «Звездных войн».

К сожалению, как и большинство популярных в США комиксов, «Рыцари Старой Республики» официально в России не издаются. Зато среди отечественных поклонников Саги нет недостатка в энтузиастах, стараниями которых переведена уже почти вся серия (ссылки на единый архив нет, но фанатские переводы лежат в основном на форумах и легко находятся). Впрочем, понять оригинал тоже можно. В рунете полно отсканированных выпусков (***mrfett.narod.ru/StarWars/Kotor***), лексика там используется уж по крайней мере не сложнее, чем в видеоиграх.

Кстати, с легкой руки BioWare к эпохе Старой Республики сейчас приковано особенное внимание. Наш добрый знакомый Дрю Карпишин (сценарист Knights of the Old Republic и ведущий сценарист **Mass Effect**) штампует романы о легендарном ситхе Дарте Бэйне, жившем за десять веков до Палпатина. Джон Джексон Миллер уже приступил к работе над новой серией комиксов, сюжет которой будет на три тысячелетия ближе к киноистории, чем сюжет «Рыцарей Старой Республики» (серия стартует этой осенью). Наконец, хотя выхода MMORPG **Star Wars: The Old Republic** ждать еще не меньше года, по ее мотивам уже давно выходит веб-комикс (***swtor.com/media/webcomic***), а этим летом в продажу поступит первый из двух анонсированных романов-приквелов — и нам кажется, что этим дело не ограничится. ✢

Дмитрий Злотницкий

THE ELDER SCROLLS: THE INFERNAL CITY

Героическое фэнтези с элементами «Алисы в Стране чудес»

- **Жанр:** роман-приквел
- **Автор:** Грег Киз
- **Издательство:** Del Rey
- **Язык:** английский
- **Перевод:** любительский
- Мягкий переплет, 304 стр.

Оценка: 3/5

В конце двадцатого века Грег Киз считался одним из самых многообещающих англоязычных авторов фэнтези. Теперь после его дебюта прошло больше десяти лет — спустя столько времени автору уже не полагается ходить в числе подающих надежды. Но в ряды признанных мэтров Киз так и не попал, застряв на уровне профессионального ремесленника от литературы. Таких писателей чаще всего приглашают участвовать в межавторских проектах, зная, что им под силу выдать качественный текст, но что воротить нос от книги по мотивам игры они не станут. Кизу не впервой сочинять романы по чужим мирам: он уже писал трилогию по мотивам телесериала «**Вавилон-5**» и три книги, действие которых разворачивается в далекой-далекой галактике Джорджа Лукаса. В общем, неудивительно, что, заключив контракт на выпуск двух романов по мотивам **The Elder Scrolls**, издательство Del Rey предложило написать их именно Кизу.

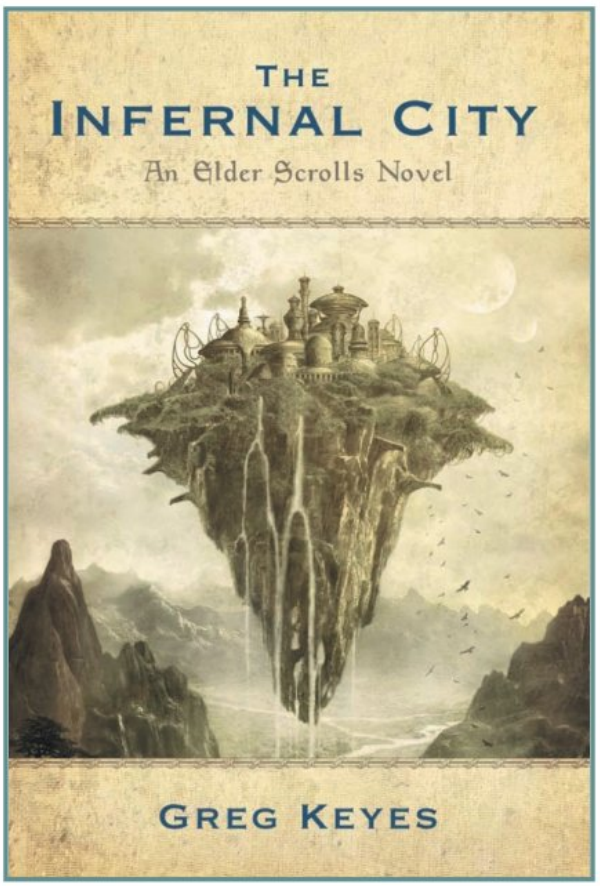
Нам английская **The Elder Scrolls: The Infernal City**, первая часть дилогии, интересна как источник информации о сюжетной завязке **The Elder Scrolls 5**. На Западе уже сложилась хорошая традиция — подогревать интерес фанатов романами-приквелами. У нас эстафету никак не примут: в России переводы игровых новеллизаций выходят с колоссальным опозданием, иногда незадолго до релиза следующей части игры (недавние примеры — **Mass Effect: Revelation** и **Halo: Combat Evolved**, переведенные на второй и седьмой год соответственно). В результате игровые романы у нас либо изучают в оригинале, либо — по любительским переводам. The Infernal City в этом смысле повезло: то тут, то там на TES-форумах можно найти фанатские переводы отдельных глав. Кроме того, известно, что издательство «Эксмо» уже переводит книгу на русский язык (хотя роман вряд ли выйдет у нас раньше осени).

Надо сказать, что поначалу роман производит самое благоприятное впечатление — Киза всегда отличал легкий и живой стиль. События разворачиваются через сорок лет после окончания **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Континент Тамриэль, управляемый императором Титусом Мидом, только-только обрел долгожданный покой, как на него обрушилась новая напасть — в прямом смысле: с небес свалился летающий город Умбриэль.

Главные герои романа — молодая девушка Аннаиг, обладающая редким талантом алхимика, и сын императора, принц Аттребус. Девушка чудом избегает гибели, оказывается в Умбриэле и пытается разгадать его тайны. Аттребус же привык считать себя героем и, едва услышав о появлении в небесах над родиной неопознанного летающего города, бросается навстречу новой опасности. К сожалению, обе сюжетные линии The Infernal City невероятно предсказуемы и банальны — уже к середине книги все понятно, читать становится попросту скучно.

Что не совсем ясно, так это для кого писался роман. Сюжет книги почти не пересекается с сюжетом игры — и это наводит на мысль, что ни издательство, ни автор не собирались ограничивать аудиторию The Infernal City лишь любителями оригинального сериала. В то же время книга не слишком дружелюбна к рядовым читателям: описанию игровой вселенной и ее истории уделяется минимум внимания. Например, близкий друг Аннаиг принадлежит к расе аргониан, но кто они такие, как выглядят, чем отличаются от людей — загадка. Киз не утруждает себя ответами на подобные вопросы, и читатели, которые начнут знакомство с миром The Elder Scrolls с романа The Infernal City, наверняка почувствуют себя Алисой, провалившейся в Страну чудес.

Допустим в таком случае, что книга ориентирована на поклонников первоисточника. Но почему



она тогда так слабо с ним связана? Поменяв в романе часть имен и названий, его действие можно без особых проблем перенести в любую среднестатистическую фэнтезийную вселенную. Да и многочисленные, подчас кардинальные изменения в облике мира, которые походя делает Киз, едва ли придутся по вкусу давнишним ценителям игрового сериала (чего стоит одно лишь опустошение Тамриэля!). Причем книжному сюжету эти перемены без надобности, — но, по всей видимости, так подготавливается почва для долгожданной пятой части The Elder Scrolls.

Наконец, из-за весьма скромного объема книги история, обрываясь на полуслове, повисает в воздухе, подобно самому летающему городу. Анонсируя два романа по мотивам The Elder Scrolls, издатели бессовестно вводили нас в заблуждение — уже после выхода первой книги очевидно, что это единое произведение, по недоразумению разбитое на две части. Выносить окончательную оценку творению Киза еще рано, но первую часть, The Infernal City, приходится не без сожаления занести в категорию разочарований. +

www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Дмитрий Злотницкий

HALO LEGENDS

Эксперимент по скрещиванию вселенной Halo и японской анимации — в целом удачный, хотя отдельные эпизоды могли быть и получше

Оценка: 4/5

- **Жанр:** фантастическое аниме
- **Режиссеры:** Синдзи Арамаки, Мамору Осии, Хироши Ямазаки, Даизуке Нишио и другие
- **Сценарий:** Хироюки Кавасаки, Мегуми Шимизу
- **Роли озвучивали:** Дэвид Уолд, Шелли Карлин-Блэк и другие
- **Количество эпизодов:** семь
- **Релиз:** только на DVD

В 2003 году братья Вачовски при поддержке крупнейших японских студий выпустили сборник короткометражных аниме «**Аниматрица**», действие которого разворачивалось во вселенной «**Матрицы**». С этого сборника в Стране восходящего солнца и началась мода на аниме-адаптации западных франчайзов. Японцы уже оприходовали «**Бэтмена**» (Batman: Gotham Knight) и «**Горца**» (Highlander: Vengeance), снимают полноценные сериалы про Росомаху и Железного человека, а минувшей зимой с благословения «Майкрософт» выпустили короткометражки по **Halo**.

Аналогично «Аниматрице», сборник **Halo Legends** составлен из аниме, снятых разными студиями и режиссерами, — каждый из семи эпизодов (The Babysitter, The Package, Origins, Homecoming, Prototype, Odd One Out, The Duel) может похвастаться самостоятельным сюжетом и своим визуальным стилем.

Спешим успокоить тех, кто боится обнаружить на диске Halo Legends кавайных Пророков или героев, по пятнадцать минут рассуждающих о смысле бытия, — в кои-то веки японцы не стали лезть со своим уставом в чужой монастырь и постарались сохранить атмосферу первоисточника. По крайней мере, так поступило большинство режиссеров — только Даизуке Нишио, прославившийся работой над сериалом «**Драконий жемчуг**» (Dragon Ball), снял двенадцатиминутную пародию на Halo и аниме одновременно. В остальных сериях Halo Legends упор сделан на суровую боевую фантастику.

Хотя каждый режиссер и работал обособленно, некоторые серии очень похожи. Например, сложно поверить, что The Babysitter («Нянечка»), Prototype («Прообраз») и Homecoming («Возвращение на родину») снимали разные люди — настолько эти короткометражки близки по атмосфере и сценарию. Каждая из них рассказывает о неизвестном спартанце, героически погибшем на очередной сверхважной миссии. Простота сюжетов отчасти компенсируется эмоциональностью, хотя порой японцы перегибают палку: чего стоит только спартанка-эмо в розовом доспехе, которая умирает, сжимая в руках плюшевого медвежонка! Впрочем, в масштабах игровой вселенной все три серии особого значения не имеют — вероятно, сценаристам просто запретили вмешиваться в магистральную хронологию.

На фоне трех этих эпизодов выделяется The Package («Посылка») — к сожалению, не только потому, что в нем роль главного героя отводится Мастеру-Шефу (который, естественно, остается в живых). Дело в другом: студия Casio Entertainment решила отказаться от классической анимации в пользу компьютерной графики. Вот только на приличный CGI денег, похоже, пожалели — на фоне **Appleseed**, аниме не первой свежести, и тем более внутриигровых роликов **Halo Wars** «Посылка» выглядит реликтом. Да и сценарист, работавший над эпизодом, явно не перетрудился: на протяжении тринадцати минут Мастер-Шеф с парой товарищей бессмысленно и беспощадно линчует очередную толпу ковенантов.

Самая яркая из «Легенд» — эпизод The Duel («Дуэль»), креативным директором которого выступил знаменитый создатель «**Призрака в доспехах**» Мамору Осии. Внимание привлекает прежде всего уникальный графический стиль — перед нами словно ожившие картины художника-импрессиониста, а не анимация в классическом понимании. Не подкачал и сюжет, поданный в духе самурайского боевика: события «Дуэли» разворачиваются на заре Ковенанта, главный герой — арбитр по имени Фол, чьи родственники хотят заключить союз с Пророками. Фол противится этому союзу и, даже понимая, что обречен на неудачу, с оружием в руках отстаивает свои идеалы.

Особняком стоит серия The Origins, в которой Кортана в деталях рассказывает происхождение вселенной Halo, особенно — одноименной космической станции и Потока. Ничего принципиально нового для поклонников сериала студия Studio 4°C, конечно, не показывает, но лучшего способа познакомить новичков с мифологией Halo, чем The Origins, нельзя и придумать. +

ASSASSIN'S CREED: LINEAGE

Первая попытка превратить Assassin's Creed в мульти-медийный проект — провальная, но достойная уважения

Оценка: 3/5

- **Жанр:** первый игровой веб-сериал
- **Режиссер:** Ив Симоно
- **Сценарий:** Уильям Реймонд, Ив Симоно
- **В главной роли:** Романо Орзари

Летом 2008 года **Ubisoft** приобрела студию **Hybride Technologies**, специализирующуюся на создании спецэффектов для голливудских блокбастеров — таких как «Пункт назначения 4», «Драконий жемчуг: Эволюция», «Путешествие к центру Земли», «300 спартанцев», «Город грехов» и, между прочим, «Аватар». Французы не стали скрывать, что сделка эта — первый шаг игрового издателя в киноиндустрии.

Через год Hybride Technologies выпустила приквел к **Assassin's Creed 2**. На радость поклонникам Assassin's Creed и любителям халявы Ubisoft не стала жадничать, пытаясь заработать на успешном бренде несколько лишних долларов, и незадолго до релиза консольной версии выложила все три эпизода на **YouTube** — бесплатно. Подобная практика не нова: создатели популярных телесериалов вроде «Остаться в живых» или «Космический крейсер «Галактика» еще несколько лет назад начали публиковать в Сети небольшие зарисовки, позволяющие заглянуть за рамки основной истории. Разница в том, что подобные веб-сериалы обычно состоят из эпизодов длиной всего несколько минут и самостоятельно ценности не представляют, а продолжительность Assassin's Creed: Lineage — почти сорок минут. Вполне достаточно, чтобы рассказать более-менее законченную историю.

События веб-сериала разворачиваются в то время, когда главной заботой будущего беспощадного мстителя Эцио было соблазнение хорошеньких флорентийских девиц, зато его отец, Джованни Аудиторе, вовсю промышлял ассасином при дворе герцога Лоренцо Медичи. Джованни был знатным интриганом. Это во все времена было вредно для здоровья, а уж в эпоху Ренессанса — тем более: как известно, уже в начале Assassin's Creed 2 Джованни будет казнен и завещает сыну семейное ремесло и месть. О том, что привело уважаемого банкира, живущего двойной жизнью, на эшафот, и рассказывает Assassin's Creed: Lineage.

К сожалению, из всего веб-сериала настоящую ценность для поклонников Assassin's Creed представляют лишь пара-тройка эпизодов с участием главы тамплиеров Родриго Борджиа. Все основные моменты последних дней Джованни в достаточной мере освещены в самой Assassin's Creed 2 — не посмотрев Lineage, вы, по большому счету, почти ничего не потеряете.

Видеоряд Assassin's Creed: Lineage оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, невозможно усомниться, что над фильмом работали те же люди, которые создали умопомрачительный экшен в «**300 спартанцах**» Зака Снайдера. Боевые сцены сняты в том великолепном стиле, к которому приучила нас еще первая серия игры: жестко, динамично, зрелищно. Но в то же время в нескольких эпизодах съемочная группа откровенно, в худших традициях нового российского кино перебарщивает с эффектом замедленной съемки, а паркур в исполнении Аудиторе-старшего — жалкая пародия на то, что мы видели в игре. К тому же весь мини-сериал снимался на фоне зеленого экрана, но явно за куда меньшие деньги, чем «300 спартанцев». В более-менее масштабных сценах бросается в глаза, что актеры играют на фоне виртуальных декораций, и оттого происходящее начинает казаться искусственным.

В общем, попытка Ubisoft сыграть в кино засчитывается, но удачной ее назвать сложно. Это видно и по количеству просмотров: первую часть сериала видело 2 445 000 человек, а вторую и третью — по 422 000 и 362 000 соответственно. Однако Assassin's Creed со временем вполне может превратиться в успешный мульти-медийный проект — потенциал налицо, осталось его раскрыть.

Зомби с соседней улицы

ВСКРЫВАЕМ И МОДИФИЦИРУЕМ ZOMBIE DRIVER

Zombie Driver — весьма далек от совершенства (см. нашу рецензию на эту игру в позапрошлом номере журнала). Но только не для человека, который хочет научиться вскрывать и модифицировать игры. С этой точки зрения ZD — одна из лучших игр, вышедших за последние полгода. Без всяких знаний программирования, сложных трехмерных редакторов и множества других хитрых программ любой человек может посмотреть, как устроены внутренности игры, и узнать, какими способами их можно видоизменять.

Так что в рамках этой статьи мы будем рассматривать Zombie Driver не как посредственную аркаду, а как превосходный полигон для модотворчества.

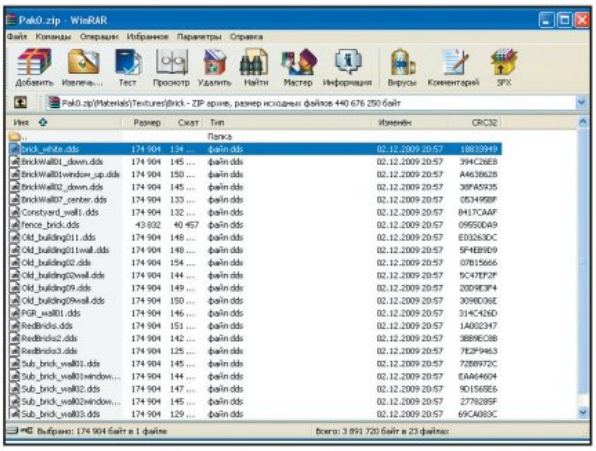
ОТКРЫТО, ВХОДИТЕ

Архивы игры представлены обычными **ZIP**-файлами, текстуры — изображениями форматов **PNG** и **DDS**, а аудиокомпозиции — **OGG**-файлами. Основная доля вкусностей приходится на увесистый архив **Pak0.zip** из директории **\Packs**. В нем хранятся все используемые в игре шрифты (**\Fonts**), текстуры и материалы (**\Materials**), трехмерные модели (**\Meshes**), системы частиц (**\ParticleSystems**) и скрипты (**\Scripts**). По соседству с каталогом **\Packs** располагаются еще две достойные внимания папки — **\Audio** и **\Video**. Первая включает в себя звуки и музыкальные композиции. Вторая содержит вступительный и заключительный ролики.

Перекройка игры сводится к замене оригинальных файлов модифицированными. Чтобы максимально упростить процесс импорта нового контента в Zombie Driver, разархивируйте все перечисленные выше папки в корень игры — запускаться от этого она не перестанет.

После этого загляните в директорию **\Release** и откройте «**Блокнотом**» конфигурационный файл **resources.cfg**. Отыщите в документе строку **Multi=FileSystem:../,Zip:../Packs/Pak0.zip** и замените ее следующей строкой: **Multi=Zip:../Packs/Pak0.zip,FileSystem:../**. С этого момента игра будет отдавать приоритет новым файлам из распакованных директорий, а не тем, что запечатаны в архив Pak0.zip.

Кстати, разархивировать все файлы из Pak0.zip необязательно. Если вы извлечете из пака лишь нужную вам группу файлов, сохраняя иерархию, то движок сперва считает незапакованные ресурсы, а потом подгрузит все недостающие из архива.



Для правки основных игровых архивов и конфигурационных файлов сгодятся любые подручные архиваторы и текстовые редакторы. Вот что значит открытая структура.

ИГРА С ПАРАМЕТРАМИ

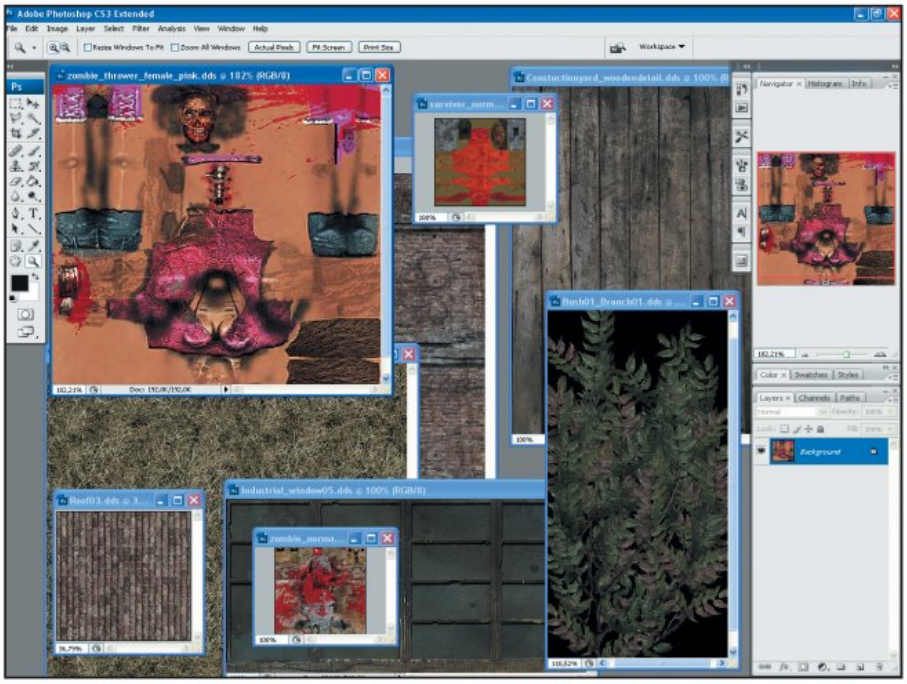
Давайте попрактикуемся в создании несложных параметрических модификаций для игры — подправим характеристики монстров, оружия, авто. Начнем с транспортных средств. Переместитесь в папку **\Scripts\Cars** с Zombie Driver (будем считать, что вы уже распаковали архив Pak0.zip) и откройте текстовым редактором произвольный **XML**-файл — например, **taxi.xml**. Весь документ поделен на ряд секций и подсекций, заданных специфическими тегами **<car></car>**, **<physics></physics>**, **<weapon_attachments></weapon_attachments>** и т.д. В этих блоках, в свою очередь, находятся одиночные и парные теги-параметры, между которыми прописаны определенные цифровые значения, к примеру: **<passengers_seets value=»4» />** или **<radius>0.3</radius>**. Изменяя их, можно превратить обычное городское такси, скажем, в гоночный болид или в тяжеловесный «танк».

Тег **mass** из блока **<chassis>** определяет массу кузова и влияет на скорость автомобиля. Чем больше значение, тем меньше машина увязает в мертвых телах. Но при увеличении веса пропорционально снижается скорость автомобиля. И наоборот. Следующая интересная настройка — **gravity** — располагается в секции <chassis> и задает уровень гравитации по всем координатным осям. Нулевое и отрицательное значения свидетельствуют о наличии силы тяжести, а вот положительные — о частичном или полном отсутствии притяжения. Подрегулировав значение параметра **torque_distribution**, прописавшегося в секции **<wheel>** и отвечающего за распределение вращающего момента между колесами, вы можете ускорить или замедлить авто, не изменяя при этом массу кузова (обратите внимание, что секция <wheel> в документе далеко не единственная: число данных блоков равняется числу колес транспортного средства).

Интересных результатов можно добиться, модифицируя значения параметров **resistance air** и **resistance ground**, учиты-

На официальном сайте разработчиков любой желающий может скачать модификацию Darkness MOD — после этого можно пройти игру заново, но уже ночью.

Экспериментируя с настройкой одних только характеристик зомби, можно превратить Zombie Driver в хардкорный экшен.



Текстуры в Zombie Driver представлены простыми изображениями форматов DDS и PNG, которые без проблем открывают почти все современные графические редакторы.

вающих сопротивление воздуха и земли. Располагаются эти характеристики в группе **<thrusters>**. Обратите внимание на параметры из категории **<params>** в конце документа — **health value** и **passengers_seets value**. Первый определяет прочность авто, второй задает число посадочных мест.

Следующий пункт назначения — каталог **\Scripts\Weapons**. Здесь расположены конфигурационные файлы со значениями основных параметров оружия:

maxSpeed value — максимально возможная скорость полета снаряда;

damage value — наносимый урон;

clipSize value — вместимость обоймы;

fireFreqInOneSecond — число выстрелов в секунду (скорострельность).

Если вы откроете «Блокнотом» любой XML-файл из папки \Scripts\Weapons, то увидите, что перечисленные параметры заключены в теги **<level1>...</level1>**, **<level2>...</level2>**, **<level3>...</level3>**. Первый блок содержит набор характеристик, которые применяются к базовому оружию, а вот второй и третий — атрибуты модернизированных стволов (в Zombie Driver предусмотрено два уровня апгрейда для каждого оружия). Когда закончите создание нового оружия, откройте конфигурационный файл **\Scripts\GameRules** и скорректируйте цены на боевые инструменты.

Вот мы и вышли на финишную прямую: от тестирования мода в игре нас отделяет всего один шаг, осталось лишь поколдовать над характеристиками зомби. Перейдите в директорию **\Scripts\Zombies** с Zombie Driver и откройте «Блокнотом» абсолютно любой приглянувшийся XML-файл с параметрами зомби (допустим **BaseZombie.xml**) — структура всех документов идентична. Разберем основные характеристики:

health value — здоровье мертвяка;

speed — минимальная и максимальная скорость перемещения зомби;

damage value — урон, наносимый монстром спасательной машине игрока;

attackFrequency value — частота атаки;

physicMass value — масса ожившего трупа;

maxRotate value — максимальный угол поворота;

points value — количество очков, начисляемое за уничтожение нежити;

carInterestDistance — минимальное и максимальное расстояние, на котором зомби начинают проявлять интерес к авто;

carSpeedToAttack — минимальная и максимальная скорость машины, провоцирующая врага на нападение:

attackTime1 value, **attackTime2 value** — продолжительность атаки.

ДИСТРИБЬЮЦИЯ МОДОВ

В заключение разговора несколько слов о том, в каком виде лучше всего распространять свои модификации. Разработчики Zombie Driver рекомендуют заключать измененные файлы в архивы, полностью сохраняя иерархическую структуру каталогов. Это значит, что если вы изменили, например, файл **\Scripts\Car\taxi.xml**, то должны включить в архив папку \Scripts, которая, в свою очередь, будет содержать каталог \Car с измененным конфигурационным файлом taxi.xml.

Сразу встает логичный вопрос — а как подсоединить к игре архив с модом? Для этого достаточно поместить свежеиспеченный ZIP-архив в каталог \Packs, открыть «Блокнотом» конфигурационный файл resources.cfg из директории \Release и заменить в настроечном документе строку, начинающуюся с параметра **Multi**, следующей строкой: **Multi=FileSystem:../,Zip:../Packs/Pak0.zip,Zip:../Packs/my_mod.zip**, где **my_mod.zip** — название ZIP-архива с вашей модификацией. В будущем создатели Zombie Driver обещают упразднить всю эту возню с настройками и добавить возможность выбора нужных модов прямо из главного меню.

Примеры народного творчества.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Геймеры уморили голодом собственного ребенка

Список игр-убийц пополнился Prius Online. Корейскому правительству пора брать пример с китайского и проводить с населением разъяснительные работы.

Корейская полиция арестовала влюбленную парочку, которая в сентябре 2009-го заморила голодом собственного ребенка.

В 2008 году 41-летний Ким Ё-Чул и 25-летняя Чой Ми-Сун познакомились в интернет-чате и поселились вместе. Летом 2009-го у них родился ребенок, однако геймеры не придали этому особого значения и продолжили убегать на весь день в компьютерный клуб. Там они проводили по полдня, воспитывая аватара в **Prius Online** (***Prius.Netmarble.net***), в то время как собственному трехмесячному чаду оставляли лишь бутылочку с молоком. Однажды парочка вернулась домой и нашла ребенка мертвым. Геймеры вызвали полицию и наплели, что они проснулись, а младенец не дышит. Но полицейские, заметив обезвоженное состояние девочки, провели вскрытие — оно показало, что ребенок умер от истощения.

Сразу после похорон парочка скрылась; следователи разыскали их только сейчас и предъявили обвинение в жестоком обращении с детьми. «Нам так совестно, — признались родители, — так совестно, что все это время ноги нашей в компьютерном клубе не было».

В EVE играют олимпийские чемпионы

Ванкуверская Белая олимпиада развенчала популярный миф о том, что геймеры, особенно играющие в онлайне, все как один хлюпики и тупицы. Так, серебряную медаль в соревнованиях по слалому-гиганту взял норвежец Кьетил Янсруд, довольно известный в **EVE Online** пилот (если бы EVE Online была страной, она заняла бы в общем медальном зачете 23 место наравне с Эстонией и Казахстаном). Несмотря на постоянные тренировки и занятия в тренажерном зале, последние несколько лет Кьетил часто играет в EVE за Калдари — он состоит в корпорации hirr альянса Morsus Mihi и активно участвует в PvP-сражениях. Да что там, Кьетил вернулся в игру на следующий день после подиума и тут же ввязался в битву с кораблями Республики Минматар.

Кьетил не только хороший боец и пилот, но еще и спортсмен, красавец и (кто знает!), может быть, даже комсомолец.

В принципе, история не такая уж фантастическая: если и искать чемпионов в онлайновых играх, то начинать надо именно с EVE Online. Комьюнити в EVE — одно из самых возрастных и интеллигентных (иначе в игре каши не сваришь): согласно исследованиям **CCP**, среднему подписчику 27 лет, он хорошо образован — «большинство игроков имеют ту или иную научную степень». Кроме того, 95% пилотов — мужчины. Это очень много: в WoW, например, мужчин играет меньше 85%, и среди них, насколько нам известно, нет ни одного олимпийского чемпиона. Кстати, вы можете найти Кьетила и залутить его серебряную медаль (если ее еще не отобрали) — норвежец играет под ником NThraller.

WoW-петы не пользуются популярностью

Blizzard Entertainment пожертвовала $1,1 млн на нужды благотворительной организации Make-A-Wish Foundation. Деньги заработаны в ноябре и декабре — если помните, тогда в **World of Warcraft** как раз открылся внутриигровой магазин по продаже петов. На выбор было всего два питомца — котенок, напоминающий лича Kel'Thuzad, и панда-монах, похожая на По из мультика «Кунг-фу Панда», — каждый стоил $10.

Мы тогда предположили, что Blizzard нащупывает дорогу к тугому кошельку западных игроков — это, прямо скажем, не слишком простая задача, особенно учитывая, что к микротранзакциям европейская аудитория не привыкла, а за $10 можно играть в WoW целых 20 дней. Вот и результаты эксперимента нерадостные.

Дело в том, что пожертвование $1,1 млн — это ровно половина от суммы, которую заработала Blizzard на продаже петов. Следовательно, в общей сложности игроки накупили зверушек на $2,2 млн. Раз каждый питомец стоит $10 — значит, петами обзавелись 220 000 человек. Всего в WoW 11,5 млн игроков, то есть на котенка и панду соблазнился каждый 52-й. Для благотворительности отличные результаты, но для самой Blizzard негусто. Думаем, им бы не хотелось, чтобы и Cataclysm пользовался подобной «популярностью».

Gods and Heroes возвращается

Из всех отмененных когда-либо проектов больше всего нам было обидно именно за Gods and Heroes — там был готов и движок, и графика, игре не хватило только удачи.

К нашему нескрываемому удовольствию, MMORPG **Gods & Heroes: Rome Rising** («**Боги и герои: Восход Рима**»), замороженная **Perpetual Entertainment** в октябре 2007-го, возвращается. Американская студия **Heatwave Interactive** выкупила права на вселенную игры и, надеемся, выпустит G&H в ближайшем будущем: когда разработку приостановили, G&H находилась в закрытой бете, а по интернету уже гуляли разные варианты обложки (наше превью на почти готовую MMORPG читайте в «Игромании» №10/2007).

Что получится из Gods & Heroes и насколько новая MMORPG будет отличаться от той, что разрабатывала Perpetual, пока не ясно. Выкупила ведь **Cryptic** все наработки по **Star Trek Online** — и сделала в итоге свою собственную MMORPG. Но от Cryptic мы хотя бы знали, чего ожидать, а

Heatwave Interactive пока — темная лошадка. Студия описывает себя как «компанию, сформированную, чтобы революционизировать игровую индустрию, используя новые бизнес-модели и беспримерный игровой дизайн». Сейчас Heatwave работает над «множеством новых проектов для самых разных платформ», но в списке выпущенных игр числится одно-единственное приложение для App Store — **iSamJackson** (***iSamJackson.com***). В общем, если Gods & Heroes (***GodsAndHeroes.com***) все-таки выйдет, это будет большой удачей.

$5000 за признание в любви Darkfall Online

Aventurine никуда не деться: Darkfall Online или любят, или ненавидят, третьего не дано. Но нельзя отказать компании в отваге: для такой игры, как Darkfall, год — это что-то из области фантастики.

В честь первого дня рождения **Darkfall Online** издатель и разработчик игры **Aventurine S.A.** устроил конкурс «Я люблю Darkfall». Игрокам предлагалось показать — и доказать — свою привязанность к игре, написав в честь нее песню, сняв видео, сочинив историю или «переместившись во времени и подговорив Микеланджело расписать своды Сикстинской капеллы, изображая персонажей игрового мира». Игроку, придумавшему лучшее признание в любви, обещалось $5000 (настоящими долларами или во внутриигровой валюте, как это часто бывает, — неизвестно).

Предложение было встречено с энтузиазмом, но не столько небольшим комьюнити «Даркфолла», сколько огромной армией его недоброжелателей. Даркфоллоненавистники прошлись по самой идее признаться «Даркфоллу» в любви — многие, кто играл в эту суровую и недружелюбную игру, считают, что ее не просто любить нельзя, с ней нельзя в одном интернете находиться. Но особенно едкие шуточки вызвало предложение вручить победителю $5000.

Дело в том, что Aventurine — греческая компания, а Греции сейчас, как известно, очень несладко. В государстве бюджетный дефицит, страна фактически находится на грани дефолта. Евросоюз требует от правительства радикальных и непопулярных действий. Aventurine, конечно, живет виртуальными мирами, но конкурс «Я люблю Darkfall» европейские подписчики встретили с горькой иронией: «Греция предлагает рассмотреть сомнительный проект по сокращению расходов и увеличению налогов, который поможет стране преодолеть кризис и сократить дефицит бюджета на 4,8 млрд евро! А у нас тут Греция предлагает $5000 человеку, который склеит из картона привлекательную орчиху и скажет: «Я люблю тебя, «Даркфолл!» Такими темпами $5000 точно окажутся внутриигровыми.

Хедшот за особую привязанность к WoW

В феврале исполнительный директор Activision Blizzard Бобби Котик признался, что не играет в видеоигры, потому что боится потерять контроль над собой.

Двадцатисемилетний американец Джеймс Свон имел до некоторого времени одно невинное развлечение: он любил хорошенько выпить и затем оттянуться в **World of Warcraft**. Иногда забавы становились несколько буйными, и тогда его мама, Хейзел Саммерол, просила сделать перекур — пока одна такая просьба не закончилась пальбой в доме.

Как-то Хейзел подошла к Джеймсу, положила ему руку плечо и попросила выключить компьютер. Джеймс на это круто развернулся, схватил мать за волосы и швырнул на кровать. Пока она пыталась подняться, Джеймс запустил туда же и собственного ребенка, прибежавшего на шум. Увидев, что сын разбушевался не на шутку, Хейзел потянулась к телефону, но Джеймс оборвал провод, приложился головой о стену для пущего эффекта и бросился душить свою мать. В этот момент в комнату ворвался дед Джеймса с ружьем наперевес и, выстрелив, попал внуку в голову. Рана оказалась неглубокой и от медицинской помощи бандит отказался, но ни выпить, ни поиграть у него теперь долго не получится.

Free Realms конкурирует с WoW

Разрабатывая Free Realms для своих детей, взрослые и думать не думали, что создают идеальную MMORPG для себя самих.

Не прошло и года, как **Free Realms**, которую после запуска иначе как «детской» никто и не называл, собрала аудиторию в 8 млн подписчиков — немногим меньше, чем World of Warcraft.

Игра и правда детская: во время разработки сотрудники **Sony Online Entertainment** старательно избегали любых намеков на секс, наркотики, алкоголь, насилие — отслеживали даже, не выглядят ли персонажи глупо или пошло, когда уворачиваются от удара или атакуют сами. Однако наивно полагать, что все 8 млн игроков — дети. Даже в нашей редакции есть люди, для которых Free Realms стала вторым World of Warcraft.

Это как минимум необычно: геймдизайнер Free Realms Маргарет Крох признается, что принципы, по которым разрабатываются игры для взрослых и детей, совершенно разные. В детских играх важно учитывать не пол, как во взрослых, а возраст ребенка: десятилетний быстро читает и запоминает, моторика у него лучше, чем у восьмилетнего. Список сказочных героев, на которых можно намекнуть первокласснику, кардинально отличается от списка роботов и суперзлодеев, которых любит третьеклассник. У взрослых подобных условностей меньше.

Нам кажется, что благодаря своей очевидности Free Realms с легкостью собрала ту взрослую аудиторию, которая едва-едва разбиралась в «настоящих», клиентских MMORPG. Во Free Realms есть понятные квесты, короткие диалоги, простые мини-игры и подсказки на каждом шагу — то есть то, что в играх «для больших» считается моветоном. Наконец, фокус-группы для Free Realms формировались из детей с родителями — и родительские комментарии учитывались в первую очередь. Вполне возможно, что, тестируя игру для детей, взрослые подсознательно создали MMORPG своей мечты.

Кризис среднего возраста

Глава **Blizzard** Майк Морхейм заявил в феврале, что на начало 2010 года в **World of Warcraft** было 11,5 млн игроков, — то есть «примерно столько же, как и в прошлый раз, когда мы объявляли число подписчиков». «Прошлый раз» был полтора года назад, в декабре 2008-го, и это значит, что пик интереса к игре проходит. А если вспомнить, что в начале 2009-го в WoW было 12 млн игроков (о чем неофициально обмолвился както исполнительный директор **Vivendi** Жан-Бернард Леви), то можно говорить и о спаде интереса.

Вероятно, тому виной китайские чиновники, которые десятый месяц мурыжат оператора **NetEase** и не дают китайцам спокойно качать своих гномов и тауренов. Но 11,5 млн — не единственная цифра, которая заставляет задуматься. Позже Морхейм добавил, что 70% игроков, пробующих демоверсию WoW, бросают персонажей, не докачав их даже до 10 уровня. При этом неизвестно, покупают ли коробку те оставшиеся 30%, что все же осилили первую десятку. Таким образом, в WoW сейчас огромная текучка игроков, а учитывая, что высокоуровневые персонажи в начальные локации не заглядывают, новичкам, которые все же решили остаться в Азероте, приходится совсем несладко. Задержавшийся Cataclysm тоже подливает масла в огонь: в новых играх полно бывших фанатов WoW, которые покинули Азерот, восклицая: «Я все там наизусть знаю, мне там скучно, скучно!» Если новое дополнение не выйдет в течение полугода, мы будем встречать **The Secret World** и **Star Wars: The Old Republic** криками: «Король умер — да здравствует король!» ■

Жанр
Танковый раш

Издатель/разработчик
Wargaming.net

Бизнес-модель
Условно-бесплатная

Скорость связи
От 256 Кбит/с

Трафик
10-15 Мб/час

Сайт игры
WorldOfTanks.ru

ДАТА ВЫХОДА
Весна-лето 2010 года

Онлайновые игры требуют терпения. Нужно притереться к персонажу, прокачать его, изучить мир, разобраться во вселенной, освоить специализацию. Сходить, наконец, в рейд. **World of Tanks** уникальна тем, что тут всего этого нет. Достоинства WoT лежат на поверхности: много танков, быстрые сражения, красивые взрывы.

Осенью, когда мы смотрели игру в офисе **Wargaming.net**, она показалось нам яростной, злой, адреналиновой версией **Quake 3**, где у вас забрали плазмоган, посадили в танк и десантировали в белорусскую глубинку. Но недавний бета-тест внес свои коррективы.

Братство стали

На словах механика World of Tanks подкупает своей простотой, и неважно, нравятся вам онлайновые игры или нет. Две команды танков сходятся на поле и методично поливают друг друга снарядами. Задача — или захватить контрольные точки противника (не самый популярный вариант, ведь стоять на месте скучно!), или, что логичнее, просто всех подорвать. По результатам матча вам начисляют деньги, а они тратятся на ремонт, новые машины, башни, стволы и снаряды.

Не менее важны и сами танки. Они тут на любой вкус: и легкие, и тяжелые, и советские, и германские, с фиксированной и подвижной башней, быстрые и медленные, дорогие и дешевые, выпускавшиеся серийно и экспериментальные. Причем танки условно можно разделить не только на «плохие» и «хорошие», но и соответственно предполагаемым тактикам: за одну и ту же сумму можно купить и быстрый, но относительно слабый танк, и свирепого, но неуклюжего монстра, развернуть которого — уже целое приключение. Мы, например, слышали несколько кардинально противоположных мнений о тяжелом танке КВ, который тут проходит по категории «не из дешевых». Кто-то говорит, что с этой машиной WoT заиграла новыми красками, а кто-то, не освоив приемы и маневры, жалуется, что выкинул деньги на ветер.

Интересная тема плюс несложная механика удивительным образом срабатывают как надо, и на то есть две причины. Первая — в мире действительно очень мало игр про танки. Вторая — таких качественных игр про танки, как World of Tanks, еще меньше: все-таки Wargaming.net — талантливая команда вне зависимости от того, есть ли у них деньги **Square Enix** или нет. Движок очень бойкий, даже бета-версия нигде не подвисает, сетевой код прекрасно оптимизирован, модели танков на высоте, а пейзажи карт — просто загляденье!

Вы ездите, перезаряжаетесь и чинитесь ровно с такой скоростью, с какой нужно, управление и прицел очень удобные (за приближение отвечает колесико мышки, а не правая кнопка, так что степень зума легко контролируется), интерфейс предельно понятен, камеру можно поднять чуть ли не к облакам. Музыка приятная, запоминающаяся, что для сетевой игры явление практически уникальное. Словом, с какой стороны ни зайди — все на своих местах.

Еще одна важная деталь игровой механики: WoT — это аркада, но аркада аутентичная. Боевая система кое-что подсмотрела у симуляторов. Вам могут пробить гусеницу, и вы прирастете к земле. Или танк просто заденет шальным снарядом, и ваша команда быстро его починит. Иногда ломается

Самый верный способ превратиться в груду хлама — поиграть в крутого парня, оторвавшись от группы на дешевом танке.

Издержки бета-версии: часть зданий без текстур, физика работает со сбоями, а разрушаемости пока нет вообще — но к релизу обещали!

Встречи на перекрестках в World of Tanks всегда очень трогательные.

Что бы ни рисовали художники Wargaming.net, лучше всего у них получается именно этот пейзаж.

башня (вы просто не сможете ею двигать), есть зоны повреждений — разумеется, учитываются слабые места вашего танка и каким снарядом в него стреляли. Ощущения, что между вами и боевой системой стоят какие-то дикие и ненужные математические расчеты, не возникает.

На вес золота

«Дружелюбная» — так мы характеризовали игру в нашем первом превью. Но именно здесь у World of Tanks начинаются проблемы. Тут главное — правильно понять: во всем, что касается геймплея, проект действительно максимально доступен. Научиться ездить и стрелять здесь не сложнее, чем в любом шутере. Зазубривать какие-то сложные тактики тоже не нужно, достаточно элементарной работы в команде. Разбиться на два-три отряда, распределить задачи, договориться в чате, кто какие квадраты атакует или защищает, — как правило, такие базовые правила срабатывают. Сражения в городах, которые по идее более нервные и напряженные, немного сложнее, но разница лишь в том, что перестрелки тут ведутся на коротких дистанциях. Какая бы карта вам ни попалась и какую бы стратегию противник ни избрал — ко всему быстро привыкаешь.

В общем, как было сказано во вступлении, полюбить эту игру очень просто. А вот чтобы она вас полюбила и показала все самое интересное, нужно сильно попотеть. WoT, по сути, полноценно принимает только тех игроков, у которых уже есть солидный счет в банке, обкатанный танк как минимум средней ценовой категории и глаз наметан так, что они за полкилометра бьют в двигатель юркому «жучку», засевшему в кустах. Даже если вы отыграли с полсотни боев, белым человеком себя почувствуете вряд ли: будете, зевая, наматывать круги по картам в надежде случайно кого-то подстрелить.

Выхода два: или долго, изнурительно выбиваться в профессиональные танкисты, выгрызая каждый кредит и экономя даже на снарядах, или воспользоваться микротранзакциями и легко получить доступ к мощным танкам, а значит, и самым интересным заварушкам, где раньше вы всегда были на вторых ролях.

То есть формально WoT — действительно бесплатная игра (и за деньги вы не купите ничего такого, что дало бы вам преимущество над «халявщиками»), но бесплатная ровно до тех пор, пока вы не зададитесь вопросом, на что тратить отведенное под компьютерные игры время: на заработок танкокредитов или на **Mass Effect 2** с **Dragon Age**. World of Tanks не собьет с вас ни цента только в том случае, если вы выиграли пресловутую должность смотрителя острова и теперь живете там без друзей, родных, учебы и повседневных забот.

■ ■ ■

World of Tanks, может, и не такая бесплатная, как казалось поначалу, но хуже она от этого не становится. Неважно, каким способом вы заимеете хороший танк, но, когда вы выведете его в поле и дадите первый залп, первоначальная задумка авторов сразу же возьмет свое: вот они, адреналин, красота и военная романтика. ■

Где моя тачка, чувак?
Как выглядит ангар в World of Tanks

1 — Гараж

Совершенно необязательно держать в ангаре одну машину. Можно завести целый танкопарк — лишь бы денег хватило. Сдать подержанный танк обратно в магазин получится лишь за унизительные гроши.

2 — Апгрейды

Даже если у вас нет денег на хороший танк, можно устроить шоу «Танчик на прокачку» и прикупить новый пушечный ствол или более подвижную башню.

3 — Боезапас

Снаряды играют в World of Tanks гораздо более важную роль, чем вы можете подумать: во время крупных перестрелок они тратятся в два счета, а денег на них, особенно на первых порах, не хватает. Различаются снаряды в первую очередь по тому, сколько сантиметров брони они пробивают, — общий урон имеет второстепенное значение.

4 — Денежный счет

Кредиты выдают вам за победу команды, за лично подбитые танки и даже просто за участие в бою: чтобы было на что починить танк. Ремонт обходится недешево.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

World of Tanks — интересный, красивый и в меру глубокий экшен про танки. Жаль лишь, что его бесплатность — вещь весьма условная.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 85%

FACE OF MANKIND

- **Жанр**
  Жестокая MMORPG начала века
- **Издатель**
  Nexeon Technologies
- **Разработчики**
  Duplex Systems
  Nexeon Technologies
- **Цена игры**
  Бесплатно
  $9,99/мес
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  5-15 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.fomportal.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Представьте MMORPG, где нет ни одного монстра и NPC. Нет квестов, рейдов и подземелий, уровней и умений. Не нужно прокачивать героя и ломать голову над выбором талантов. Есть только ваш персонаж и мир, в котором несколько фракций делят сферы влияния. Заинтригованы? Добро пожаловать в **Face of Mankind**.

Никогда не разговаривайте с незнакомцами

На дворе самый конец двадцать пятого века. Перенаселение Земли, войны и истощение природных ресурсов вынудили людей искать приют на других планетах. Благодаря инвестициям мегакорпораций удалось колонизировать несколько отдаленных миров, появились технологии для мгновенного перемещения между колониями. Но богатые ресурсами планеты привлекли внимание преступных группировок и промышленных магнатов — всем хотелось отщипнуть кусок пирога пожирней. Постепенно с Земли войны перенеслись на новые территории...

На звездной карте Face of Mankind отмечено тринадцать известных колоний. В основном они названы в честь земных городов или областей: Юкон, Нью-Йорк, Токио, Париж. Только теперь это не центры цивилизации и туристические мекки, а бесконечные лабиринты коридоров, лестниц, терминалов и дверей. Выйти на воздух и увидеть зелень удается лишь изредка.

FoM — редкий представитель player-driven MMORPG, то есть игры, где происходящее в мире полностью зависит от игроков. Это значит, что никто не будет вас развлекать квестами и веселыми ивентами. Интересные занятия придется искать самому. Новички в FoM напоминают слепых котят — появившись на свет в «клонилке», они видят перед собой голые стены и непонятные терминалы. Подсказки отсутствуют в принципе. Иногда мимо пробегают другие игроки, но в ответ на фразу «Я новенький, что тут делать?» можно запросто получить порцию свинца в грудь.

Смерть в FoM неприятна. Вы не только теряете все, что имели при себе, но еще и рискуете навсегда лишиться персонажа. Чтобы этого не произошло, нужно вовремя докупать свежих клонов. Вечная жизнь в двадцать пятом веке обходится недешево, поэтому добыча кредитов любыми способами — важнейшая часть геймплея. Имея достаточно средств, можно купить хорошую броню, нанять телохранителей и, наконец, приобрести частные апартаменты — единственное место, где вас никто не тронет.

Первое, что советуют новичкам — посмотреть обучающее видео, которое находится в папке с игрой. Ролик расскажет, как выжить в мире FoM и объяснит, что самое главное в игре — противостояние фракций. Выбрать, в какую из восьми организаций вступить, можно в самом начале. Внимательно изучите врезку на соседней странице: в раздираемой на сферы влияния FoM этот выбор куда важнее, чем в других PvP-играх.

Карательные меры

Самое интересное заключается в том, что от игроков не

Мгновенно перемещаться между колониями можно через терминалы Vortex. Они почему-то не отмечены на мини-карте, поэтому приходится изрядно побегать, чтобы их найти.

В медицинском терминале можно закупить до десяти клонов. Если вы израсходуете весь запас, вам потом предложат новое тело — втридорога. А не будет денег — попрощаетесь с персонажем навсегда.

Они поделили мир

Law Enforcement Department

(Правоохранительные органы Земли)

Полицейские (LED), задача которых защищать мирных граждан от преступников. Они единственные, кто может легально носить оружие на территории колоний Токио и Нью-Йорк, использовать парализующие стволы и сканеры. Задержанных копы или карают смертью на месте, или отправляют в тюрьму на перевоспитание — в зависимости от тяжести содеянного.

Freedom Defense Corps

(Корпус защитников свободы)

Объединенная армия (FDC), которая поддерживает порядок на всех известных колониях. LED и FDC тесно сотрудничают друг с другом, и, когда проблему не удается решить дипломатическим путем, военные просто устраняют ее — силой. Стремление этой организации — защищать слабых. Слабые у них каждый день меняются.

Eurocore

(Компания Eurocore)

Если шахтеры имеют преимущества в добыче минералов, то эта организация получает бонусы на производство. EC обладает патентами на все передовые технологии и является главным поставщиком оружия. Ее основатели — бывшие сотрудники CMG, однако корпорации не питают любви друг к другу. Они главные конкуренты и готовы на все, чтобы занять лидирующую роль. Девиз Eurocore — «Безупречность, ставшая традицией».

Brotherhood of Shadows

(Братство теней)

Бандитская группировка, промышляющая распространением наркотиков. Нелегальные препараты дают бонусы в бою — увеличивают скорость, выносливость, защиту, поэтому недостатка в клиентах у BoS нет. Параллельно мафия может проворачивать и другие темные делишки, например, заниматься вандализмом, покушениями и взломом.

Guardians of Mankind

(Хранители человечества)

Эдакие хиппи, убежденные в коррумпированности властей. Они основали собственное государство и готовы оказать помощь и дать приют всем, кто ищет мира, покоя и спасается от гонений Большого брата. Тут не переносят войны, редко вступают в конфронтации и предпочитают заниматься исследованиями. «Хранители» — главные поставщики медикаментов.

Vortex Inc.

(Компания Vortex Inc.)

Транспортная служба, специализирующаяся на перевозках людей и товаров. Доставка ей обходится значительно дешевле, чем остальным, но на этом сфера деятельности Vortex не заканчивается. Корпорация проводит собственные разработки, пытается пробиться на рынок и занять местечко рядом с Eurocore и Гильдией. Кроме того, она имеет мощную службу безопасности, что помогает устранять особо назойливых конкурентов.

Mercenaries of the Blood

(Кровавые наемники)

Свободные солдаты, защищающие интересы тех, кто больше заплатит. Их услугами пользуются практически все фракции: кому-то нужно устранить конкурентов, кому-то — отомстить обидчику. Большую часть времени наемники проводят в бою или в поисках очередной жертвы.

Colonization and Mining Guild

(Гильдия колонизаторов и промышленников)

Корпорация, имеющая значительные бонусы на добычу сырья. Минералы нужны для производства оружия, экипировки, прочих полезных вещей, и, так как CMG может добывать их в промышленных масштабах, денежки сюда текут рекой. Шахтеры не любят воевать, но когда речь заходит о прибыли и нужно отбить колонию, богатую ресурсами, они могут постоять за себя.

Самые популярные миры — это Нью-Йорк и Токио. Они хорошо охраняются полицией и военными, на них лучше всего развит рынок. Есть даже центральные площади, где союзники могут обмениваться полезными вещами.

Закупаться в официальном магазине будет разве что лидер фракции: там все очень дорого. Куда разумнее скрафтить все в специальном терминале.

требуют строго придерживаться кодекса фракций. Законы поведения можно диктовать, договоры — нарушать. В FoM уже случались гражданские войны, свергались лидеры, конкурирующие организации заключали союзы, наемники предавали заказчиков ради более выгодных контрактов, а коррумпированные копы творили такое, до чего никогда не опускались даже беспринципные наркоторговцы.

Однажды пятерым русским игрокам удалось захватить целую колонию — Pegasi. Наняв два отряда наемников, ребята сокрушили оборону и подняли над Pegasi флаг клана RUS, после чего их авторитет признало даже Братство теней. Удерживая целую планету, наши парни коренным образом изменили историю игры и сумели заработать приличный капитал.

Внутри каждой организации есть несколько отделов, выполняющих свои функции. Например, в Law Enforcement Department существует полицейский институт, где новичков учат, как задерживать преступников или вести себя в перестрелке, и принимают экзамены на офицера. Есть отряд быстрого реагирования и тюремный надзор.

Тюрьма, кстати, не пустое название. Всякий раз, когда вы открываете необоснованную пальбу или попадаетесь с контрабандой, вам начисляются очки нарушений. Когда их набирается достаточно, копы могут поймать вас и выдать бесплатную путевку в DeMorgans Castle. Так называется исправительная колония, где заключенные должны заниматься общественной работой — выполнять специальные миссии. Будете паинькой — быстрее выпустят на свободу. Есть и другой путь — организовать побег. Но поскольку тюрьма напичкана защитными системами и патрулируется копами, побеги чаще всего заканчиваются на том свете.

Серийному киллеру, который заполнит шкалу нарушений до отказа, присваивается статус Most Wanted. Тогда охотник превращается в добычу: за его голову назначается награда, и кто угодно может палить по нему без последствий. Тем, кто особенно нагадит в этой жизни, полицейские перекрывают доступ к системе клонирования, после чего любая смерть становится для персонажа фатальной.

Несмотря на суровые законы и немалую численность полиции, в FoM нигде не чувствуешь себя в безопасности. На территории любой колонии, в любом месте, даже самом многолюдном, можно схлопотать пулю в лоб. Причем определить, кто стрелял, сложно. Как зовут игрока, на кого он работает, какой фракции принадлежит — все это можно узнать, только если подойти к нему вплотную. Со временем вы научитесь быстро определять друзей и врагов — по цвету и дизайну униформы, по приборам в руках, по повадкам... Но вначале все бандиты выглядят на одно лицо.

Путь к успеху

В FoM нет прокачки. Привычный набор уровней заменяет карабканье по карьерной лестнице: в каждой фракции есть ранги, при вступлении в организацию вам присваивается самый первый. За активное участие в делах корпорации, выполнение заданий и общение с коллегами начисляются очки опыта. Сами по себе они ни на что не влияют, но позволяют лидерам фракции отслеживать ваши успехи и повышать в звании.

Каждый новый ранг открывает новые возможности. Например, наемники из Mercenaries of the Blood сначала

Скорость добычи руды можно увеличить, если вложить в процесс побольше денег.

Члены Law Enforcement Department, подоспевшие на место преступления, расследуют убийство.

Колония DSS Yukon — это огромный военный корабль, открытый исключительно для членов Freedom Defense Corps.

Вы удивитесь, но снайперка здесь — не самое мощное оружие: все стволы в игре бьют примерно одинаково.

могут выполнять только простые поручения и помогать старшим товарищам. С получением второго ранга им открываются контракты на убийство, а заработав третий, они могут создать свое отделение и заняться поиском клиентов. Четвертый ранг доступен только избранным — получив его, можно давать задания новичкам и влиять на политику фракции. Выше — только звание лидера Mercenaries of the Blood. Он определяет цели корпорации, повышает и понижает в звании своих приспешников, распределяет бюджет. Те корпорации, где у руля стоят грамотные лидеры, процветают, остальные находятся в упадке.

За выполнение фракционных заданий, помимо опыта, начисляются кредиты, которые влияют на размер зарплаты в конце дня. У каждой конторы свои уникальные миссии. Копы патрулируют районы и сканируют подозрительных субъектов, члены Eurocore штампуют военные игрушки, плохие парни из Brotherhood of Shadows охотятся за скальпами, а вояки из Freedom Defense Corps пытаются их остановить. Пять заданий доступны всегда, если выполнить их все, автоматически генерируются новые. Геймплей построен таким образом, что даже безобидный крафтер, который целыми днями стоит у терминала, помогает родной корпорации не меньше доблестного вояки.

Игроки в любой момент могут получить информацию о своей фракции: ее цели, с кем она находится в состоянии войны, какие ей доступны контракты, каковы ранги соклановцев. Большим подспорьем оказывается чат, где можно быстро собрать команду и узнать о действующих операциях.

Чипы и взломы

Без оружия в FoM долго не протянуть. Добыть стволы и экипировку можно через терминалы, которые есть на территории каждой колонии. Если денег много, достаточно зайти в торговый киоск и купить на аукционе готовые изделия (на каждой планете свой ассортимент и цены). Если в кошельке дыры — можно собрать винчестер самостоятельно: через горнодобывающий терминал накопать руды, через промышленный ее переработать. Процесс несложный, но требует времени.

Сверхмощных стволов в FoM нет — у энергетических пистолетов, крупнокалиберных пулеметов и снайперских винтовок практически одинаковый урон. Зато одно оружие бьет точнее, другое — быстрее, а третье умеет пробивать щиты.

Любой персонаж может вставить себе в череп имплантаты, открывающие новые способности: ночное видение, например, или создание защитных полей. Такие микрочипы потребляют биоэнергию, поэтому киборгам приходится следить не только за здоровьем и выносливостью, но и за «маной».

Еще один интересный девайс — хакерский инструмент. Бегая по колониям, вы часто будете натыкаться на энергетические поля, перекрывающие путь, — так фракции ограничивают доступ на свои территории. Попасть туда можно, взломав систему охраны. Простой щит опытный хакер вскрывает за несколько секунд, поэтому лидеры кланов используют дорогие программы, файерволы и электронные ловушки. Они не только блокируют доступ, но могут уничтожить хакерскую отмычку или даже шарахнуть взломщика током.

Далеко не все игрушки можно изготовить самостоятельно. Некоторые фракции обладают эксклюзивными правами на создание экзотического оружия или на продажу наркотиков, а некоторые персонажи вообще не могут пользоваться крафтерскими терминалами. Иногда приходится обращаться за нужными вещами к врагам. В FoM все завязано на отношениях фракций, и даже кланы, которые ненавидят друг друга, не могут друг без друга обойтись.

■■■

Face of Mankind — игра не новая. Бета стартовала еще в 2004 году, в 2006-м состоялся релиз, и уже в ноябре 2007-го издатель **Ojom** объявил о закрытии серверов: компания не сумела справиться с техническими проблемами и серией DDoS-атак. К тому времени вокруг FoM сформировалось довольно большое сообщество, и разработчики попытались переделать геймплей так, чтобы финансировать игру можно было своими силами.

Весь 2008 год судьба проекта была под вопросом, на официальном сайте публиковались сообщения то об окончательной смерти FoM, то об очередном чудесном возвращении. Наконец, в декабре 2009-го началось новое открытое бета-тестирование, и фанаты немного успокоились — FoM вернулась. Игру дополнили новыми возможностями, слегка улучшили графику и снабдили премиум-аккаунтами.

Сейчас Face of Mankind выглядит очень интересно — на бумаге. MMORPG с упором на отыгрыш ролей, мир, историю которого пишут не разработчики, а игроки... все это звучит просто фантастически. Но если разбирать ее по косточкам, то получается все не так радужно. Устаревшая графика, корявая анимация, примитивная боевка и отсутствие контента — вот лишь несколько самых очевидных недостатков. Хуже всего, что игра совершенно не помогает новичкам влиться в мир, из-за чего девять из десяти игроков уходят, не осилив и часа. Но если вы выдержите этот час, то, вполне вероятно, останетесь с FoM надолго. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Хардкорная, недружелюбная к новичкам, местами откровенно непонятная, но в целом очень интересная MMORPG. Такие проекты выходят редко и обычно теряются в толпе клонов. Попробуйте, если ищите что-то новое.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Скоростная почта

Dispostable.com

«Скоростной» почтовый сервис: для создания ящика достаточно придумать логин. Очень удобно использовать для регистрации на сайтах, где обязательно нужно вводить свой e-mail и при этом есть опасность, что вас автоматически подпишут на спам. А тут — быстренько сделали почту, получили нужный пароль и благополучно забыли про ящик.

Как по нотам

Cmagics.com/beta/piano

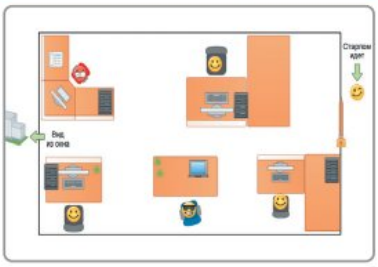
Виртуальное пианино — вы печатаете, оно играет. В отличие от множества похожих поделок, здесь все серьезно. Правильное звучание, удобная раскладка, возможность записи... Подходит не только для развлечения, но и для более серьезных вещей. По непонятным причинам в некоторых браузерах звук несколько запаздывает; в наших тестах проблемы не было в Chrome и FireFox.

Не пущать!

ToVisitOrNot.com

Зайти на «Хабр», забежать на «Игроманию», пролистать «Баш» и «ВКонтакте», прочитать NNM, а потом снова на «Хабр» и снова на «Игроманию» — вдруг там что-то интересное за время вашего отсутствия появилось? В таких циклических и зачастую бессмысленных блужданиях можно провести немало часов. А потом депрессия, неврастения, психозы и прочие прелести переутомления. **To Visit, Or Not** поможет вам отрегулировать частоту посещения любых сайтов. Если вы попытаетесь забежать на любимый ресурс раньше времени, вас туда просто не пустят.

Табличкомейкер



Cacoo.com

Рисовальщик самых разнообразных диаграмм, графиков и табличек. Вместо того чтобы собственноручно чертить какую-нибудь хитрую схему круговорота чего-нибудь в чем-нибудь для домашнего задания, можно воспользоваться **Cacoo**, а затем распечатать результат на принтере.

Онлайн-объяснятель

ShowMeWhatsWrong.com

Простой и удобный способ объяснить специалисту (другу, приятелю, знакомому), что же случилось с вашим компьютером. Вы снимаете пятиминутный ролик, а затем кидаете любому человеку или публикуете в каком-нибудь сообществе или на форуме ссылку, по которой можно просмотреть получившееся видео. Это куда быстрее, чем нудно описывать какую-то сложную проблему словами.

Аватар

Evolver.com

Конструктор для создания трехмерных аватарок. Можно загрузить собственную фотографию и прилепить ее на уже готовую анимацию, а немного покопавшись в настройках, можно даже сделать собственные уникальные движения для авика.

Поговори со мной

Chatroulette.com

Chatroulette — новый способ взаимодействия в Сети. Если у вас есть веб-камера и микрофон, то вы можете общаться с другими участниками сервиса (в онлайне обычно более 20 000) в произвольном порядке. Жмем кнопочку — и вот перед вами собеседник. Не нашли общий язык или тему для разговора? Снова жмем кнопочку — и начинаем разговор уже с другим человеком... и так до бесконечности. Идея настолько простая и в то же время гениальная, что удивительно, как до этого раньше никто не додумался... Точнее, додумывались, но почему-то никто не реализовывал на должном уровне. В США Chatroulette сейчас бешено популярен.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

Найти стоящую игру на гигантском игровом портале непросто, поэтому здесь мы даем точные ссылки на самые интересные флэшки. Если вы хотите, чтобы о вашей любимой игре рассказали в разделе «Интересное в Сети», пишите на URLs@igromania.ru. В письме нужно дать прямую ссылку на игру (заметьте, не на целый сайт!) и кратко ее описать: «любопытный флэш-квест в стиле пиксель-арт» или «коллекция флэшек по мотивам старых Need for Speed, 24 машины на выбор, есть таблица рекордов».

Чудеса бессмертия

ArmorGames.com/play/5355/immortall

ImmorTall — это короткая, но яркая и трогательная притча, рассказанная дизайнером Эваном Миллером в формате флэш-игры. Маленькая история о сострадании и самопожертвовании. Инопланетное существо, которое, на первый взгляд, неспособно умереть, пытается защитить семью крестьян от нападения немецких оккупантов. Единственное, что бессмертный может противопоставить захватчикам, — свое собственное тело. Оно примет в себя пули и снаряды, остановит осколки и шрапнель. А вот чем закончится эта история, во многом зависит от вас...

Перейди на следующий уровень

Notdoppler.com/ThisIsTheOnlyLevelToo.php

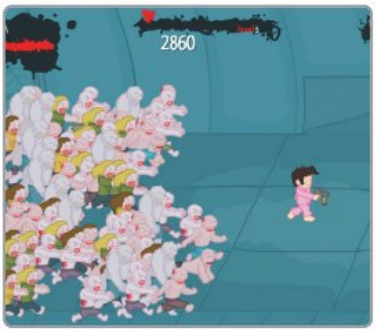
Игра-издевательство, игра-пародия. **This is the Only Level TOO** — это увлекательнейший платформер с элементами головоломки. На каждом этапе вам нужно провести маленького синего слона из точки А в точку Б. Одна незадача — в этой игре всего один уровень. Вот только каждый раз правила прохождения меняются. То слону ограничивают число прыжков, то изменяют вектор гравитации, то вводят еще какие-то совсем уж чудные и непривычные ограничения. В какой-то момент ловишь себя на мысли, что ты который раз кряду проходишь, по сути, один и тот же этап, но тебе нисколько не скучно.

В огне не горит

Gameshot.org/?id=2979

Увлекательный флэш-«рогалик», напоминающий Diablo в далеком будущем. Присутствуют постоянно возрождающиеся враги, море оружия, сотни локаций, простенький сюжет. Единственный недостаток **Robokill** — на начальных этапах игра довольно сложная. Пока не прокачаете своего боевого робота, умирать придется довольно часто, а значит, нужно будет проходить уже зачищенные локации с нуля — после смерти вас отбрасывает к началу этапа.

Беги, зомби, беги!



BestGamesLand.com/games/zOMGies.php

zOMGies — необычная вариация на тему «убей тысячу и одного зомби». Отличие от сотен других похожих игр всего одно, зато ключевое. Главный герой постоянно несется вперед и отстреливает мертвяков, которые преследуют его по пятам. Ощущение загнанной жертвы не покидает до самого последнего уровня.

Ночь на кладбище

Games.soft82.com/play/balloon-in-a-wasteland-flash-game

Самая популярная флэш-игра жанра tower defense, вышедшая за последние полгода. Воздушный шар терпит крушение на... кладбище. Главному герою необходимо защищаться от толп монстров, одновременно пытаясь накачать шар, построить защитный форт, проапгрейдить оружие и расставить множество ловушек для нежити. Починить летательный аппарат удастся только в том случае, если вы грамотно распределите нагрузку, в противном случае одно из «направлений» обязательно ослабнет, и злобные твари сомнут вас в считанные секунды.

Гобтрон

FlashArcadeGamesSite.com/24394-Gobtron.html

Если **Balloon in a Wasteland Flash** — лучший tower defense на флэше, то **Gobtron** — самый необычный. Вместо базы тут огромный розовый монстр Гобтрон. Отбиваться от толп разгневанных неандертальцев вам предстоит... хм... слизью из глаза Гобтрона. Ее нужно оттягивать, как резинку, и плющить атакующие толпы людишек. В промежутках между боями придется прокачивать силу монстра и площадь поражения его глазной слизи. ■

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

ПИСЬМО НОМЕРА

Недавно достала с полки все «Игромании» за последние два года, внимательно их пролистала и неожиданно для себя поняла, что самая интересная для меня рубрика Special. Вроде бы и об играх там пишут не всегда, а все чаще про несколько отвлеченные вещи, но самые запоминающиеся тексты — именно из этого раздела. Одновременно возник вопрос — а кто придумывает все эти темы для статей? Я понимаю, что это, наверное, так же глупо спрашивать, как выяснять у художника, как он пишет картины, или у поэта, как он придумывает рифмы. Но ведь есть, наверное, какие-то принципы, по которым вы решаете вот в этом номере, например, написать об этом, а в следующем об этом и этом. — *Мария Гланц*

АЛЕНА ЕРМИЛОВА
редактор рубрики «Спецматериалы»

Темы статей придумывают и авторы, и редактор — и я бы не сказала, что в этом процессе много именно придумывания, когда ты сидишь, обхватив голову руками, и мучительно соображаешь, о чем бы написать в следующий номер. Спецматериалы — действительно рубрика обо всем, и темы новых статей появляются буквально каждый день. Главное — хватать их горяченькими и побыстрее пускать в оборот.

Каждый месяц мы готовим шесть-восемь статей различной направленности (чтобы читать было интересно всем).

Во-первых, это материалы, напрямую связанные с играми: интервью с разработчиками, постмортемы. Такие статьи готовить сложнее всего, потому что проектов, стоящих отдельной большой статьи, не очень много, и еще меньше разработчиков, которые готовы быстро и интересно о себе рассказать. Как правило, постмортем готовится несколько месяцев и публикуется либо к релизу игры, либо к юбилею со дня релиза. Тут важно иметь на карандаше даты выхода значимых игр и искать авторов, которые разбираются в жанре, а еще лучше — в конкретной серии.

Во-вторых, есть индустриальные материалы: мы пишем, как кризис отразится на игровой отрасли, в какой стране выгоднее всего разрабатывать игры, что будет, когда введут систему рейтингов, почему издатели считают квесты трудным жанром. Надеюсь, что благодаря колумнистам мы довольно подробно, понятно и своевременно объясняем, куда движется наша индустрия.

В-третьих, мы делаем интервью — часто не со звездами первой величины, но точно с неординарными личностями. Помните профессионального фармера, который перед тем, как зубы чистить, включает ботов? Профессора Прохорова, который разрабатывает антикурительные игры для американской армии? Ну а Сергея Семака, который, оказывается, на сборах играет на PSP?

В-четвертых, мы следим за книгами и фильмами — если там намечается что-то важное (выход «Аватара», например, или съемки фильма по World of Warcraft), находим героев и пишем об этом.

Еще есть эксклюзивные репортажи с каких-то событий, переводные статьи, статистические выкладки — все увлекательное, что я вижу, все интересное, с чем я сталкиваюсь, я скорее тащу в свой раздел. Наверное, так у каждого редактора голова работает: увидел что-то — и тут же думаешь, как бы это применить в журнале.

Наконец — мое любимое! — мы предугадываем тренды и пытаемся предсказать, как дальше будут развиваться события. Это тоже сложные, смелые и неожиданные материалы, близкие к аналитике. Начнется бум игр на iPhone, у Gaikai и OnLive есть как минимум три конкурента, скоро все игры переедут в социальные сети... И вот тут, кстати, неоценима помощь всей редакции: если редактор другого раздела замечает что-то стоящее, он пишет мне — благодаря этому мы ничего важного не упускаем.

Иными словами, спецматериалы — самая народная рубрика во всем журнале, за нее переживает множество очень умных и любящих игры людей, поэтому, я думаю, она вам больше всего и запоминается.

ПИСЬМО №1

МУЛЬТИПЛЕЕРНОЕ ОДИНОЧЕСТВО

Почему во многих статьях по играм, в которых есть многопользовательский режим, вы про него почти совсем не пишете, или пишете очень мало и поверхностно? Купил последний номер, прочитал статью на AvP, а про мультиплеер, о котором разработчики во всех интервью говорили, ничего не сказано. А ведь бывают игры, в которых мультиплеер куда важнее сингла. И уж в любом случае мультиплеер — это куда более затяжное увлечение. — *Алексей Кожевин (Мурманск)*

ГЕОРГИЙ КУРГАН
редактор раздела рецензий

Зачастую проблема в том, что рецензию на игру пишут в условиях, когда официальные серверы еще не запущены и тестировать мультиплеер не с кем. Некоторые разработчики предлагают протестировать многопользовательский режим отдельно, но большинство об этом не заботится, и получается, что рассказывать толком не о чем.

Другая причина в том, что за те несколько дней (иногда речь идет о неделе-полутора), которые занимает написание рецензии, невозможно в полной мере оценить, насколько заложенный в игру потенциал будет раскрыт и востребован в будущем. Качество многопользовательских игр во многом зависит от того, насколько чутко и оперативно ее создатели реагируют на нужды комьюнити, насколько тщательно они работают над балансом и так далее.

Чтобы оценить все это, нужны месяцы — в рамках одного цикла сдачи журнала такого количества времени просто нет. А теперь хорошая новость: начиная прямо с текущего номера мы решили восполнить этот пробел — в частности, в разделе рецензий можно обнаружить отдельные заметки, посвященные онлайновым режимам Aliens vs. Predator и BioShock 2.

ПИСЬМО №2

НЕПОЛНАЯ ГОТОВНОСТЬ

В конце статей, в которых вы рассказываете о еще не вышедших играх, у вас есть такой пунктик — «процент готовности»? А как вы его определяете? И есть какая-то связь между этим пунктом и «датой выхода»? — *Аркадий Правдин*

ЛИНАР ФЕТКУЛОВ
редактор раздела превью

Конечно, есть, но не непосредственная. Для расчета процента готовности используется сложная, математически выверенная формула, созданная по примеру той, что используется на сайте ***imdb.com*** для вычисления рейтинга фильма. Выглядит она вот так:

$$ПГ = \sqrt{\int_{-\infty}^{\infty}\int_{0}^{\infty} \frac{\sqrt{\ln|ДВ| \cdot \sum_{i}^{7} РП_i}}{\bigcup_{5}^{ГР}} d(ДВ)d(РП)} \cdot 100\%$$

Здесь ПГ — процент готовности, ДВ — заявленная дата выхода, РП — рейтинг правдивости, а ГР — годы разработки.

Рейтинг правдивости берется из «Таблицы рейтингов правдивости», которая годами создается независимыми экспертами со всего мира (максимальный рейтинг 1 — его нет ни у кого; минимальный — 0,00000000000000000038, он у ныне не существующей 3D Realms Entertainment). Результат получается точным до

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

десятитысячных долей процента — его, конечно, приходится округлить до целых чисел.

Вообще, процент готовности — это самая важная часть превью, и если автор допускает ошибку в расчетах, то его сразу увольняют.

На самом деле графа «процент готовности» создана исключительно для того, чтобы вам было проще сориентироваться, сколько еще ждать игру. Определяется процент исключительно на глаз — по сути, это всего лишь визуализированная дата выхода. Видите 10% — значит, ждать еще очень долго; 90% — она выйдет уже на следующий месяц.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — экономичный жесткий диск WD10EARS из серии **WD Caviar Green** от компании **Western Digital**. Объем винчестера — 1 Тб. Хард поддерживает увеличенные сектора благодаря технологии WD Advanced Format.

Автор письма №1 тоже получает от нас приз — стильную трехкомпонентную акустику **Defender I-Wave 45** с мощным сабвуфером и элегантными сателлитами, укомплектованную пультом управления.

ПИСЬМО №3

ТЕОРИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ

Привет, «Игромания» и в особенности авторы рубрики «Железный цех». Я постоянно читаю ваши статьи о железе и давно хотел узнать, а как вы все это дело тестируете? Ну, мышки, клавиатуры и прочая мелочь — понятно. Это не так уж сложно. А что делать с видеокартами, процессорами, памятью? Ведь статьи про все эти комповнутренности пишут у вас разные авторы. Не может же быть, что они все дома тестируют? Тогда ведь никакой чистоты эксперимента не выйдет. Как оно на самом-то деле? — *Алексей Пасечный*

АЛЕНА ЕРМИЛОВА
редактор «Железного цеха»

Здравствуйте, Алексей! На самом деле у нас есть тестовая лаборатория — целая комната в офисе, отданная под тесты «Железного цеха». Там стоит четыре высоких широких стола, три просторных шкафа и одна открытая металлическая стойка до самого потолка.

В шкафы мы убираем и запираем на ключ все имеющееся железо: планки памяти и процессоры в пластиковых контейнерах, видеокарты в заводской и инженерной (то есть белой, без всяких рисунков и наклеек, только с завода) упаковке, кулеры — на отдельную полочку, блоки питания — в самый низ, как самые тяжелые. Корпуса и коробки от них обычно стоят под столами, упаковочные картонки, пакеты, поролон и полиэтилен от прочего железа свален на металлическую стойку. Отдельно мы прячем рулон упаковочной пленки с воздушными пузырьками — сами знаете, если ее оставить лежать на видном месте, скоро ничего не останется.

На столах мы собираем тестовые конфигурации компьютеров. Если нужно протестировать видеокарты или процессор, то тут в ход идет открытый стенд Cooler Master LAB Test Bench v.1.0 — с ним работать проще, чем с закрытым корпусом, да и места он занимает меньше. Если нужно, например, протестировать сразу несколько материнских плат, то мы можем собирать нужные конфигурации на специальных мягких вентилируемых поролоновых подложках.

Отдельная комната для «Железного цеха» — это роскошь, но роскошь вынужденная, ведь для тестов, скажем, кулеров или разгона процессора нужны специальные условия. Представьте: на дворе зима, в офисе батареи такие горячие, что ошпариться можно. Жарко. Воздух сухой. Работают компьютеры, в каждом по несколько вентиляторов — душно. Редакторы и дизайнеры то и дело открывают окно — проветрить комнату. Нам такого делать нельзя: в помещении всегда должна быть одинаковая влажность и температура, иначе результаты тестов будут непрезентативными. А если оставить форточку открытой на ночь, вообще можно завалить сдачу номера: а ну как к утру все замерзнет?

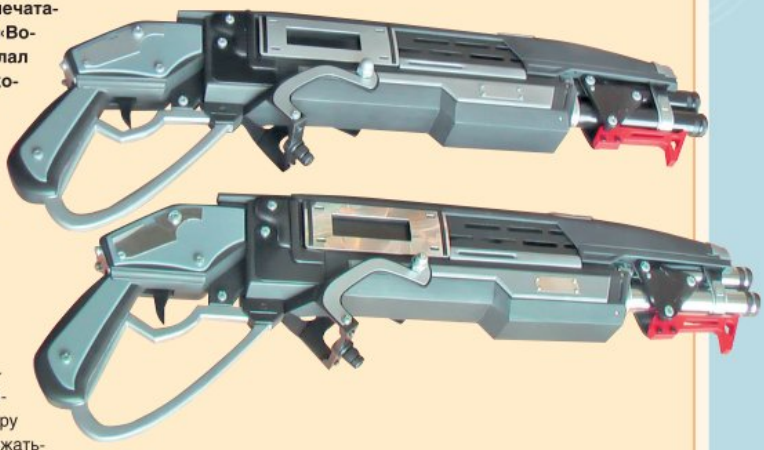
У тестовой лаборатории есть хозяин — Дима Колганов. Он тестирует почти все компьютерные потроха, приходящие к нам в редакцию, и пишет о них статьи. Я считаю, что подход, когда один и тот же человек тестирует железо и пишет материал по итогам теста, — правильный. Ведь во время тестов появляется тысяча и одна проблема: бенчмарк не распознал монитор, к видеокарте нового поколения не подошли старые драй-

Пластилиновый Big Daddy. Автор — Владимир Vovan Коробейников.

ВООРУЖЕННАЯ СИЛА 2

Привет, «Игромания». Еще раз спасибо за то, что напечатали мои фото и письмо в журнале в прошедшем году («Вооруженная сила»). Продолжая тему Gears of War, сделал точную копию (вернее, две) дробовика Gnasher. Одна копия «классическая», вторая — с применением хромированных деталей. В остальном материал стандартный — металл, дерево, пластик.

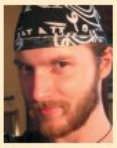
Люди пишут, спрашивают, вот только пообщаться нормально не все знают где. Пусть заходят сюда: Форум «Игромании» — Ваше творчество — Креативы. — *Алексей alexgamesgun Вашляев*



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

Алексей, еще раз спасибо за отличную реплику. Каждое ваше письмо прямо праздник какой-то. Все редакторы сбежались к моему монитору — любоваться вашей работой. В этот раз тоже не можем удержаться: вам от нас специальный приз, коробочка с MMORPG **Lineage 2**.

Доброго всем времени суток, решил отправить вам свою работу. Если она того заслуживает, хотелось бы увидеть на страницах журнала в соответствующей рубрике. Поздравляю мужскую часть редакции с прошедшим 23 Февраля, а женскую часть с наступающим 8 Марта! Некоторые технические моменты: материал — пластик, размер — 120 мм. С уважением, RantaN



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
выпускающий редактор

Степан, жму вашу мужественную руку, потому что другими руками смоделировать такое невозможно. Я когда-то тоже увлекался моделированием — выпиливал лобзиком из фанеры парусные суда, поэтому примерно представляю себе, сколько нужно труда, чтобы сделать такое. Собственно, столь качественных миниатюр, созданных полностью с нуля (а не склеенных из заготовок), нам еще никто не присылал. Так что присоединяюсь к Светлане в ее «подарочном» настроении и вынимаю для вас из стола стальную коробочку с **Warhammer Online: Age of Reckoning**.

веры, кулер не лезет в корпус, вентилятор дискомфортно шумит, ноутбук греется чересчур сильно... Если тесты проводит один человек, а статью потом пишет другой, тестеру приходится выписывать все эти нюансы на бумагу или пересказывать потом журналисту — что-нибудь они обязательно забудут, и статья получится не такая полная, не такая интересная.

Иногда, когда тестов очень много и один человек с ними физически не справляется к сроку, мы зовем на помощь тестеров-фрилансеров. В таком случае они либо работают вместе с автором статьи, либо тестируют железо, которое можно вынести из офиса и написать о нем самим, — ноутбуки, например. Так что чистота эксперимента налицо!

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ
руководитель тестлаба

Здравствуйте, Алексей. Как уже сказала выше Алена, «Железный цех» живет в отдельной комнате: что творится за ее дверьми, остальная редакция знает лишь в общих чертах. А у нас тут каждый день идет борьба не на жизнь, а на смерть. Тестирование нового железа — сущий ад, в котором могут выжить только сильные духом. Как все это выглядит, я повторяться не буду, Алена вам уже описала, лучше я расскажу, как рождается тестовый обзор новой железки.

За пару месяцев до выхода, скажем, нового процессора начинает появляться первая информация. Тут же на железку заводится дело, в котором собирается по крохам все известное о готовящемся продукте (слухи, пресс-релизы, техническая документация). Примерно месяца за два до выхода проходит неофициальная информация о том, когда все это может появиться на тестах и вообще выйти в продажу. С этого момента начинается самое интересное и захватывающее.

Для начала необходимо спланировать, кто и когда нам пришлет новое оборудование. Для этого за пару недель до часа X достается пухленькая книжка контактов и начинаются долгие переговоры, в течение которых мы слышим о том, что обзор — это здорово, но когда появится новое железо — никто не знает. Таких звонков мы за эти несколько недель совершаем пару десятков. Наконец, заручившись поддержкой нескольких компаний, начинаем второй этап.

Дело в том, что процессор — далеко не единственное, что нужно для подготовки обзора, ведь понадобится еще масса другого оборудования. К примеру, ситуация с выходом Core i7-9x0. Для процессора пришлось искать новую материнскую плату, память, охлаждение. А это опять пункт «большая пухлая книжка — долгие разговоры». Вроде все, договорились, ждем.

И тут начинается. Таможня задержала новый кулер, процессор застрял на внутренних тестированиях, материнская плата пришла, но ставить на нее нечего. Проходит неделя, вторая, тестовый стенд стоит полупустой и ждет, а обратно с нас требуют материнскую плату, потому что она единственная в России.

Издатели THQ/Акелла **Разработчик** 4A Games

2010	Апрель	April					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
14				1	2	3	4
15	5	6	7	8	9	10	11
16	12	13	14	15	16	17	18
17	19	20	21	22	23	24	25
18	26	27	28	29	30		

Издатель Ubisoft Entertainment **Разработчик** Ubisoft Montreal

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

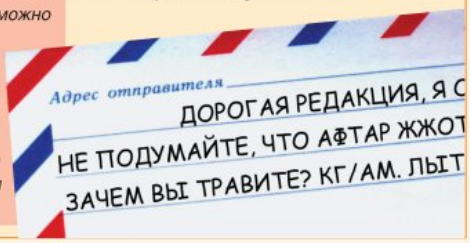
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



И вот наступает момент, когда все оборудование оказывается в одном месте и в одно время. Начинается тест.

О том, сколько глобальных и не очень проблем приходится решать по ходу тестирования, можно написать целую статью. Тут и несовместимость железа, и отказ драйверов, и результаты, не поддающиеся здравой логике, и сжатые сроки, и необходимость сравнивать конкурирующие устройства. Прибавьте к этому практически полное отсутствие информации о новом продукте — и вы получите отдаленное представление о том, как подготавливается тестовый обзор.

Еще одна (первую см. в прошлом выпуске «Почты») веселая фотожаба по игре Plants vs. Zombies от Степана Бердинских. Название композиции — «Глупая ловушка».

ПИСЬМО №4

ОТКУДА ИГРЫ, БРАТ? ОТКУДА ИГРЫ БРАТЬ?

Я не понимаю, откуда вы берете игры? Вы сами не раз писали, что на производство журнала (типография, доставка еще там что-то) уходит довольно много времени. Но иногда случается, что в только что вышедшей «Мании» уже опубликована рецензия на игру, которая либо совсем недавно появилась в продаже, либо вообще появится только через несколько дней? Их, что, разработчики вам выдают? Если так, то откуда вы знаете, что это самая распоследняя версия? Не бывает ли так, что вам показали одно, а в продажу поступило потом совсем другое? И вообще, как эта схема работает? — *Игорь Травин (Санкт-Петербург)*

ГЕОРГИЙ КУРГАН
редактор раздела рецензий

Как правило, для рецензий используется та версия игры, которую сам разработчик считает готовой для демонстрации журналистам. В худшем случае это поздняя бета, в лучшем — пресс-версия, в которой остались только самые незначительные недоработки.

Зачастую, конечно, случается, что в показанных версиях есть баги и прочие неприятности — цикл производства журнала действительно занимает довольно много времени, поэтому игру нужно увидеть как можно раньше, все ужасно спешат. Тут случаются разные щекотливые истории: например, когда разработчики клянутся, что «уж в новой-то версии такого непотребства точно нет!», а после релиза на форумах начинаются голодные бунты игроков, которым продали полусырой продукт (чаще прочих этим грешат отечественные студии, за примерами далеко ходить не надо).

Бывает и так, что разработчики сами просят у прессы список найденных недоработок, чтобы внести их в первый патч к игре. Но и тут не все и не всегда получается — так, создатели одного небезызвестного стратегического проекта очень всполошились, когда наш автор пожаловался на серьезные недоработки в поведении AI. Запросили список претензий, мы его отправили, все радостно пожали друг другу руки... но жалобы на работу искусственного интеллекта в игре поступали еще долго после ее выхода. ■

КОДекс

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

18 Wheels of Steel: Extreme Trucker

В папке **Мои документы/18 WoS Extreme Trucker** найдите файл **config.cfg** и откройте его «Блокнотом». Отыщите в нем две строки

uset g_console «0»

uset g_developer «0»

и замените **0** на **1** в обеих записях.

В самой игре давите ~ (тильду) и в появившейся консоли вбивайте коды:

cheat heal — чинит грузовик и груз в нем (код набирать во время поездки);

cheat jobs_max — показывает все возможные миссии для вашего водителя (набирать на экране выбора задания).

В той же самой папке **Мои документы/18 WoS Extreme Trucker** есть еще один интересный файл: **job_manager.sii**. Открывайте его «Блокнотом» и изменяйте следующие строки:

exp_points: x — изменяет количество очков опыта вашего водителя на x (вместо x печатайте желаемое число);

unlock_status: 0 — поставьте вместо **0** цифру **3**, и все дороги для вас будут открыты.

Учтите, что указанные выше значения требуется менять для каждой из трех локаций игры.

BioShock 2

Отыщите в папке **C:\Documents and Settings\имя пользователя\Application Data\Bioshock** (Win XP) или **C:\Users\имя пользователя\AppData\Roaming\Bioshock** (Vista и Windows 7) файл **user.ini** и откройте его «Блокнотом». В нем найдите список кнопок управления и присвойте тем из них, которые не задействованы в игре, указанные ниже значения. Для активации чита в самой игре нажимайте эти кнопки. Пример: F10=god.

Если во время игры нажать клавишу F10, то включится бессмертие.

god — бессмертие

fly — режим полета

ghost — прохождение сквозь стены

walk — отключает два предыдущих кода

teleport — телепортация в место, на которое указывает прицел

killpawns — убивает всех врагов

slomo — замедленное действие

suicide — самоубийство

givehealth — восполняет здоровье

givebioammo — восполняет запас «евы»

igbigbucks — дает $500

Mass Effect 2

Несколько полезных советов и наблюдений.

После первого прохождения, если сохранить игру и начать новую, вы и ваша команда будут получать на 25% больше опыта.

У каждого вашего компаньона есть так называемый Loyalty Skill — умение, которое открывается только после выполнения квестов, которые они вам выдают. Также после завершения этих миссий можно будет сменить раскраску костюмов ваших друзей по несчастью.

В игре есть способ получения бесконечных очков Paragon и Renegade, отвечающих за вашу доброту и озлобленность к окружающим соответственно. По ходу игры вы получите возможность перераспределять очки умений. Скилл Talent Mastery при его увеличении добавляет вам немного пунктов Paragon и Renegade. Поднимайте Talent Mastery, насколько это возможно, затем сбрасывайте очки умений и снова поднимайте Talent Mastery. Таким образом вы сможете получить столько «доброты» или «злости», сколько пожелаете.

Monster Trucks Nitro

Коды набираются в меню **Settings/Unlock extra features**.

DEVIWANTALLGOLDNOW — золото во всех заездах

DEVIWANTITALLNOW — открывает все уровни

DEVHOSENAUTO — Formula Monster Truck

PIGGYRIDE — Pig Monster Truck

YELLOWMONSTER — школьный автобус

Противостояние 3D. Перезагрузка

Во время игры жмите **Ctrl** + ~ (тильда) и набирайте коды:

cheats.giveAbrams(x) — дает x танков «Абрамс»

cheats.giveSniper(x) — дает x снайперов

cheats.showAll() — убирает туман войны

cheats.hideAll() — включает туман войны

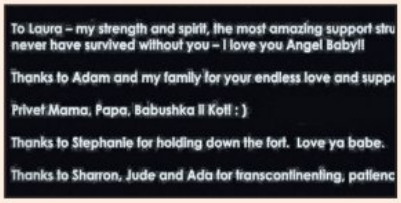
help(1) — показывает список всех консольных команд

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

BioShock 2

Во время самой первой прогулки под водой можно обнаружить отсылку к предыдущей части игры. Посмотрите наверх, и между камнями легко заметите остатки самолета. Вероятно, это тот самый самолет, на котором потерпел крушение герой оригинальной игры. — *Данил Данилушкин*



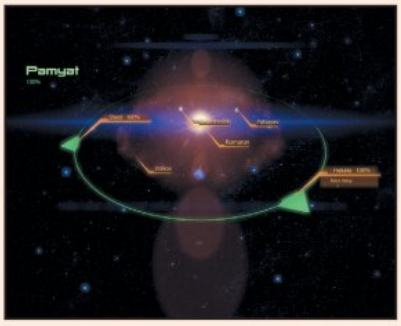
В конце финальных титров, когда разработчики благодарят и передают приветы своим близким и друзьям, можно заметить предложение, набранное английскими буквами: «Privet Mama, Papa, Babushka ii Kot! :)». — *Максим Севостьянов*

Mass Effect 2

Если после завершения основной сюжетной линии не начинать новую игру, а продолжить старую, можно стать участником парочки интересных сцен.

В одной из них, например, можно узнать, откуда у Легиона (гет в команде Шепарда) взялась броня подразделения N7. Если поговорить с ним в его комнате, дружелюбный робот любезно сообщит, что это броня Шепарда, которую он нашел на месте крушения первой «Нормандии».

Интересные у Шепарда завяжутся отношения и с секретаршей Келли. Она отправит ему личное сообщение, в котором признается в любви (при условии, что по ходу игры вы с ней флиртовали), и в каюте капитана возле кнопки с наградами и личного ящика появится еще одна кнопка с возможностью пригласить Келли к себе в кабинет. Явится она в весьма элегантном наряде. Келли может станцевать для вас, с ней можно поболтать на диванчике и повалять ся в постели. Причем романтические отношения с другими девушками в команде на все это безобразие никак не влияют. — *Андрей Петрованов*



В звездной системе Hades Nexus можно обнаружить звездный кластер Pamyat (Память). В нем только 4 планеты, и все они названы в честь советских космонавтов, погибших во время возвращения из космоса: Komarov (Владимир Комаров, погиб 23 апреля 1967 года, предположительно из-за отказа парашюта), Dobrovolski, Volkov, Patsayev (Георгий Добровольский, Владислав Волков и Виктор Пацаев погибли 30 июня 1971 года при возвращении с первой орбитальной станции «Салют-1» из-за разгерметизации спускаемого аппарата космического корабля «Союз-11»). — *Глеб Липаткин*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Left 4 Dead 2

Многие карты в режиме «Выживание» можно очень легко пройти, запрыгнув на что-нибудь высокое (рекламный щит, крышу здания и т.д.). Делается это классическим «рокет-джампом», только для этого понадобятся два человека. Один из них должен взять гранатомет, а другой — снайперскую винтовку (чтобы было удобнее убивать зомби с высоты). Подходите к нужной возвышенности. Один игрок должен подпрыгнуть, а другой в этот же момент — выстрелить ему под ноги из гранатомета. В результате первый взлетит на огромную высоту, причем его полетом можно будет управлять. Таким образом можно запрыгнуть туда, куда обычно путь закрыт. — *Андрей Ульянов*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Aliens vs. Predator** от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ТЕСТ НОМЕР 4 АПРЕЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Кто из указанных ниже известных личностей эпохи Возрождения нашел свое воплощение в **Assassin's Creed 2**?

А. Уильям Шекспир
Б. Ян ван Эйк
В. Никколо Макиавелли
Г. Томас Мор
Д. Леон Баттиста Альберти

2. А в первом, оригинальном **StarCraft** 1998 года выпуска сколько было играбельных рас?

А. Одна
Б. Две
В. Три
Г. Четыре
Д. Пять

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Серия Battlefield считается исконно компьютерной, однако пара игр на PC все же не появилась. Во-первых, **Battlefield: Bad Company**, во-вторых — **Battlefield 2: Modern Combat**. Да и **Battlefield 1943** хоть и обещался заглянуть в наши края, но так до сих пор на PC и не вышел.

А. Все правильно написали.
Б. Не совсем верно. Еще как минимум одну игру забыли.

4. Последней консолью, которую разработала **SEGA**, была Sega Saturn. Она вчистую проиграла первой Sony PlayStation, и после этого SEGA ушла с этого рынка и сосредоточилась на выпуске игр для разных платформ.

А. Грустно, но факт.
Б. Sega Saturn была не последней консолью компании.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5.

He'll just send some special ops douchebags, with pussy-ass heartbeat monitors on their guns instead of us!

(«Да он вместо нас просто пошлет сосунков из отряда специального назначения с ламерскими сенсорами сердцебиения на пушках!»)

А. Aliens vs. Predator
Б. Battlefield: Bad Company 2
В. Mass Effect 2
Г. Call of Duty 4: Modern Warfare
Д. Call of Duty: Modern Warfare 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. «Вивисектор: Зверь внутри»
Б. «Предтечи»
В. «Анабиоз: Сон разума»
Г. «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»
Д. «Метро 2033»

7. В какой из этих игр серии **Command & Conquer** не появлялся Кейн?

А. Command & Conquer
Б. Command & Conquer: Generals
В. Command & Conquer: Tiberian Sun
Г. Command & Conquer: Renegade
Д. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Призы

Победителей дожидаются пять коробок с игрой **Assassin's Creed 2** от компании «**Акелла**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 4. Апрель**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 4. Апрель**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Тест 4. Апрель**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 4 АПРЕЛЬ

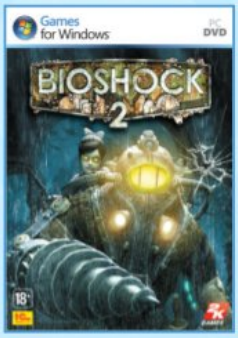
		Главный злодей Divinity 2	Выпадает с монстров		Один из лидеров игровой индустрии	Перевозят дально-бойщики	
1					6	Антоним научной фантас-тике	
2		Класс героя в Forged by Chaos	Секрет. герой в Resident Evil 2				
3	Автор игры Gamelet		3	Немец (синоним)	Программа для записи дис-ков		Раса в Sword of the Stars
4		Персонаж Street Fighter	2		Играет в игру за человека	4	
5		Язык прог-рамми-рования					
6	1			Интерак-тивный ... (жанр)	5		

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять коробок с игрой **BioShock 2** от компании «**1С-Софт-Клаб**».



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 4. Апрель**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 4. Апрель**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 4. Апрель»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память 4. АПРЕЛЬ

Правила

Вам нужно расставить картинки из игры **Battlefield: Bad Company 2** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.

Призы

Пятерых победителей дожидаются игры **Napoleon: Total War** от компании «**1С-СофтКлаб**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 4. Апрель**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 4. Апрель**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 4. Апрель»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №2/2010

Тест №2. Февраль

Правильные ответы

1. Г (Command & Conquer: Renegade — не стратегия, а шутер от первого лица)

2. В (орки есть как во вселенной Warhammer 40 000 (научно-фантастический сеттинг), так и во вселенной Warhammer (фэнтезийный сеттинг))

3. А (дебютная игра серии **Medal of Honor** вышла вовсе не на PC, а на первой PlayStation)

4. Б (Джеймс Кэмерон не принимал участия в разработке игры **James Cameron's Avatar: The Game**)

5. Д (цитата из **Call of Duty: Modern Warfare 2**)

6. Б (скриншот из **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords**)

7. А (чтобы вызвать AC-130 в мультиплеере Call of Duty: Modern Warfare 2, нужно совершить 11 убийств подряд)

Победители

1. Игорь Принцев (Кызыл)

2. Евгений Лебедев

(Москва, тел. +7 910 *** 90 88)

3. Павел Шалаев (Череповец)

4. Иван Баташев (Москва)

5. Алексей Ложниченко (Благодарный)

Призы

Пять коробок с игрой **«Крылатые хищники»** от компании **Gaijin Entertainment** и фирмы **«1С-СофтКлаб»**.

Сканворд №2. Февраль

Правильные ответы

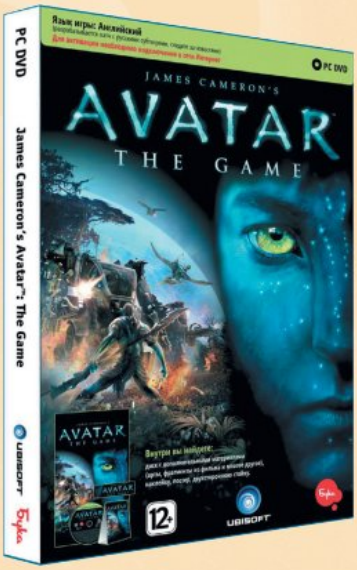
Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Апач, Адам, рок, анонс, игра, окуляр, элита, Ли, Долг, ствол, Макс, беда. По вертикали: маньяк, Даниэль, пират, чака, аллод, Игла. Ключевое слово: **отвага**.

Победители

1. Александр Назаров (Великий Новгород)
2. Александр Ананьев (ст. Отрадная)
3. Борис Павлов (Кемерово)
4. Илья Семкин (Кузнецк, тел. +7 962 *** 25 49)
5. Андрей Асабин (Уфа)

Призы

Пять коробок с игрой **James Cameron's Avatar: The Game** от компании **«Бука»**.



Фотографическая память №2. Февраль

Правильные ответы (Dragon Age: Origins)

1 — Башня магов
2 — Денерим
3 — Орзаммар
4 — Редклифф
5 — Эльфийская деревня

Победители

1. Александр Зиатдинов (Тула)
2. Андрей Хилькевич (с. Тополево)
3. Кирилл Михайленко (Челябинск, тел. +7 919 *** 03 83)
4. Алексей Вахламов (Нижнекамск)
5. Артем Мартыновских (Пермь)

Призы

Пятеро победителей получают по коробке с игрой **«Civilization 4: Полное собрание»** от фирмы **«1С-СофтКлаб»**.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 5, 4, 3, 2, 1

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 4. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 4. Апрель**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **Москва, 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **апрельские** конкурсы принимаются до **25.04.2010**. Итоги будут подведены в **июньском** номере журнала.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

ЖЕ С 23 МАРТА • В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА • В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА • В ПРОДАЖЕ С 23 М

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

F.E.A.R.

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	FPS ужасов
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Vivendi Universal/Monolith Productions

На 85% **F.E.A.R.** — самозабвенная стрельба в режиме замедленного времени (мишенями служат клонированные суперсолдаты, закованные в тяжелую броню или облаченные в экзоскелеты). Это первый случай использования рапида в шутерах от первого лица: пули пробивают в стенах огромнейшие отверстия, вздымаются клубы густой пыли, плавно опадают осколки стекла... и посреди всего этого дергаются терзаемые автоматными очередями враги, кровища из которых обильно орошает стены и потолки офисов зловещей корпорации. Другие 15% происходят в темных коридорах, по которым бродят рассыпающиеся в пепел призраки и где может произойти внезапная смена декораций, самовозгорание и прочий полтергейст. Но страшнее всего становится, когда по этому коридору к нам неторопливо идет тихая девочка Альма с закрытым черными волосами лицом.

Акробатические маневры от первого лица и очень приличный для 2005-го (да и для 2010-го) года AI — это признаки качественного шутера, который можно смело ставить на одну полку с другими классическими работами **Monolith** (**No One Lives Forever** и **Aliens vs. Predator 2**). Но от всех прочих FPS (а также от собственных аддонов и сиквела) первый F.E.A.R. отличают бережно рассредоточенные по игре моменты экстремального японского хоррора.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

American McGee's Alice

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Сюрреалистический платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Rogue Entertainment

Произведения Льюиса Кэрролла достаточно абстрактны, чтобы по ним и без всяких метаморфоз можно было сделать трехмерную аркаду с эффектными уровнями. Но на дворе стояли девяностые — «Кошмар перед Рождеством», «Сонная лощина», Тим Бертон, Nine Inch Nails, и в моде была истеричная готика. С легкой руки бывшего дизайнера **id Software** Страна чудес и Зазеркалье превратились в арену кровавого экшена — Алиса с кухонным ножом и в окровавленном фартучке, крокетный молоток и чертик из коробочки как инструменты жестокой расправы с шахматными фигурами, водоплавающими снарками, хищными грибами и паровыми роботам, боссы — монструозные версии Герцогини, Бармаглота и Безумного Шляпника.

Если безобидные с виду **Psychonauts** — это серьезное исследование темных углов травмированной детской психики, то **American McGee's Alice** — жизнерадостное позерство (даром что родители Алисы погибли при пожаре). На самом деле детские кошмары Макги волнуют мало: ему бы поэкспериментировать с дизайном уровней в своем специфическом стиле — танцующие здания, фокусы с зеркалами... Игра в итоге сводится к прыжкам по платформам в сюрреалистичных, но насквозь искусственных декорациях.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Crusader: No Remorse

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Киберпанк
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Origin Systems

У **Crusader** много общего с вышедшим двумя годами ранее **Syndicate** — изометрический вид на происходящее, сюжет про элитных наемников и безжалостные корпорации, высокотехнологичный (по представлениям 1995 года) сеттинг, состоящий исключительно из офисов, фабрик и орбитальных станций Мирового экономического консорциума.

Мы играем за человека в красных доспехах — корпоративного убийцу-сайленсера, перешедшего на сторону Сопротивления и расстреливающего из штурмовой винтовки всех встречных охранников, андроидов, мехосов и других сайленсеров. В свободное время он собирает с трупов деньги на покупку оружия, расстреливает камеры наблюдения и запугивает офисных работников (их расстреливать, в принципе, необязательно). Crusader: No Remorse — не только ультимативная киберпанк-игра, но и один из первых стелс-шутеров (если перемещаться незаметно, избегая камер и вовремя отключая сигнализацию). Игра на три года опередила **Metal Gear Solid** — при этом сюжет здесь серьезный, без кодзимовских заскоков, и никто не пытается замаскироваться, накрывшись картонной коробкой.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

F-Zero

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Футуристическая гоночная аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Nintendo

Шестнадцатибитная консоль Super Nintendo появилась в Японии годом раньше, чем в США, и из игр при ее запуске были доступны только **F-Zero** и **Super Mario World**. Игра про гонки на ховеркарах (та, что без Марио в главной роли) должна была продемонстрировать возможности видеорежима Mode 7 — вращения и масштабирования фоновой картинки, создающих иллюзию трехмерности...

В наше время эффект трехмерности смотрится наивно, зато сохранилось ощущение жутчайшей скорости (400+ км/ч без ускорителя), которого с тех пор так и не удалось достигнуть ни в одной гоночной игре. Гонки на разных планетах, причудливые лабиринты трасс с мелкими (трамплины, мины, магниты, обледеневшие участки) препятствиями, футуристический город на горизонте — трассы настолько трудные, что в F-Zero можно не приходить первым (достаточно выжить и войти в первую тройку). Управление в игре далеко не такое простое, как кажется. Шифты позволяют наклонять ховеркрафт для более быстрых поворотов, но стоит чуть передержать кнопку, и ховер вылетает с трассы... Если у вас есть Wii, игра продается в Virtual Console за $8. Если нет — F-Zero прекрасно работает на эмуляторе Snes9X 1.52.

реклама

интернет-магазин:
www.vrgames.ru

сеть магазинов
Время Играть
ВИДЕОИГРЫ

Мега Химки - г.Химки, микрорайон 8
Мега Белая Дача - г.Котельники,1й Покровский пр-д, 4
м.Алтуфьево - ТЦ "Рио Гранд", Дмитровское ш., 163
м.Академическая - ТЦ "Рио",Большая Черемушкинская,1
м.Варшавская - ТЦ "Варшавский",Варшавское ш.,87Б
м.Владыкино - ТЦ "Алтуфьевский",Алтуфьевское ш., 8
м.Выхино - универмаг "Вешняки", Вешняковская, 18
м.ул.1905года - ТЦ"Эл-ка на Пресне",Звенигородское ш.4
м.Братиславская - с-т "Патэрсон", Братиславская, 12
м.Новые Черемушки - ТЦ "Черемушки, Профсоюзная, 56
м.Отрадное - "Седьмой Континент", Декабристов, 15
м.Шоссе Энтузиастов - ТЦ"Буденовский",пр-тБуденного 53
м.Пролетарская - "Мой магазин", Пролетарский пр-т, 2А
м.Свиблово - Амундсена, 21Б, стр.1
м.Савеловская - ТЦ"Савеловский",Сущевский Вал 5,стр 1А
м.Тушинская - ТЦ"Гвоздь", Волоколамское ш., 103
м.Щелковская - ТЦ"Первомайский", 9-я Парковая, 62
м.Щелковская - 9-я Парковая, 68, кор.4
м.Бунинская Аллея - с-т"Патэрсон",Адмирила Лазарева, 52
м.Улица Скобелевская - с-т"Патэрсон", Скобелевская, 24
м.Ясенево - ТЦ"Золотой Вавилон",Новоясеневский пр-т, 11
Жулебино - с-т" Патэрсон", Маршала Полубоярова, 16
Жулебино - с-т" Патэрсон", Генерала Кузнецова, 26, кор. 1
г.Зеленоград - ТЦ"Грин", 15-й микрорайон, корпус 1550
г.Балашиха - с-т "Патэрсон", Шоссе Энтузиастов, 66А
г.Люберцы - с-т "Патэрсон", Октябрьский пр-т, 146
г.Мытищи - ТЦ "Красный Кит", Шараповский пр-д, влад. 2
г.Дзержинский - Лесная, 1

НЕ ТОЛЬКО низкие цены!

тел. 223-91-54

Небольшой размер. Большие возможности.

БЫСТРО. УДОБНО. КОМПАКТНО.

Samsung ML-1660/1665 – один из самых миниатюрных черно-белых принтеров в мире. Небольшой размер, стильный дизайн и высокая скорость печати делают его оптимальным решением для дома. К тому же, теперь Вы сможете легко распечатывать любую информацию с экрана монитора одним нажатием кнопки PrintScreen.

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW*

* Навстречу будущему.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.